

QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE
15 GIUGNO - ANNO III N. 11 - 1990 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70
videogame
& COMPUTER WORLD
L. 3.000
LE NAVI ACCOLADE:
GUNBOAT E
POWERBOAT
IMPERIUM:
GALASSIA ECA
FINISCE
BLOODWYCH E
HERO'S QUEST
CONTINUA
CHAOS STRIKES BACK
E IN ANTEPRIMA
LA SOLUZIONE DI MYSTERE
DELUXE PRINT III:
STAMPARE CON FANTASIA
DRAGON' LAIR II
RISOLTO!
IL SOCCER US GOLD
ITALY 1990

Sullivan Bluth's

DRAGON'S LAIR®: ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE™







The Adventure continues...

Fantastico!! Ora disponibile
DRAGONS LAIR - Parte II
Nuovi scenari e personaggi fanno di "Escape from Singe's Castle" l 'avvincente seguito dell 'avventura fantastica animata per eccellenza ..... "Dragon's Lair".

Armati di tutta la tua abilità ed astuzia per liberare Daphne dai lugubri labirinti del Castello di Singe.

Fatti coraggio, Avventuriero Temerario, la sfida ti attende!











Amiga Screens Shown





ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE™

* *Installabile su qualsiasi disco rigido per un caricamento veloce.*
* *Compatibile con tutti i processori 68000. 68010. e 68020.*
* *Multitasking senza problemi su qualsiasi Amiga 1MB.*
* *Possibilità di giocare con Dragon's Lair originale per avvincenti esperienze di gioco.*
* *Nuova tecnologia di caricamento 10 volte più veloce!*
* *3 livelli di difficoltà selezionabili.*
* *Salva e carica fino a 5 giochi precedentemente giocati.*
* *Mai lo stesso gioco due volte.*
* *Ora richiede solamente 512K RAM!*







Visionary, Ltd., a division of Media Technology Limited
15235 Shady Grove Road, Suite 100, Rockville, MD

Disponibile ora
per Amiga (5 dischi)
Lit. 99.000

MANUALE IN ITALIANO

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

VG&CW

Direttore responsabile:
Rocco Schirinzi

Capo redattore:
Alessandro Gualtieri
In redazione: Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lisio, Massimiliano Pizzocaro.
Inviato dall'estero:
Anthony Remedios
Fotografia: Elias Willard
Grafico impaginatore: Esserrelle
Art director: Lavinia Piccini
Abbonamenti e Redazione: Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397/9303556 Fax tel. 02/93502770

Concessionaria della pubblicità:
BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l.
Tel. 02/55213486

Tipografia: Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI)

Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988

Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000

Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (MILANO)
Sped. in abb. postale gr. 3/70
Pubblicità inf. al 70%.
In copertina: Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer by ECA

Le scuole stanno per finire e gli smanettoni (non solo quelli) di tutta Italia iniziano a pregustare una lungha estate di caldissimi tetè a tetè con il proprio computer (esami di riparazione e bagni di sole permettendo!). Le software house di tutto il mondo ci vengono allora in aiuto, proponendoci una valanga di titoli per tutti i gusti, i computer e le tasche. Inutile dilungarci, in questa che non è la sede più adatta, su questa o quella anteprima; basti comunque sapere che grazie al nostro continuo lavoro e al validissimo apporto di molti lettori su VG&CW continueranno ad apparire sfilze di soluzioni e consigli per godersi ancor più a fondo ogni nuovo "acquisto informatico". Le anteprime in esclusiva stanno poi aumentando a vista d'occhio ad ulteriore riprova della nostra efficienza e professionalità. A questo proposito vorremmo ancora una volta invitarvi a limitare le vostre domande e richieste di informazioni nella posta, cercando di porci quesiti sintetici in modo da lasciar spazio a più missive di più utenti. Immancabile infine un augurio di buona lettura da chi, in Italia, di videogiochi se ne intende!

SOMMARIO

VG&CW ADVENTURE HOT MAIL

Chiunque avesse difficoltà a proseguire o risolvere un'adventure, pubblicata e risolta da Videogame & Computer World, potrà inviare le proprie richieste di aiuto alla nostra redazione, specificando sulla busta "Sezione Hot Mail". Tutte le richieste verranno considerate e le risposte appariranno pubblicate sulla nostra rivista. Attenzione, NON TELEFONATE per inoltrare i vostri quesiti perchè la nostra redazione NON E' IN GRADO di offrire alcun tipo di assistenza telefonica per motivi pratici e tecnici. Onde evitare il congestionamento ed il rallentamento del sistema di risposta vi preghiamo di porgere quesiti chiari e sinteticamente dettagliati relativi ad un sola adventure per volta. Ecco l'indirizzo esatto:
SOCIETÀ ED. DERBY, VIDEOGAME & COMPUTER WORLD, SEZ. HOT MAIL, VIA G. DI VITTORIO 1, 20017 RHO (MILANO).

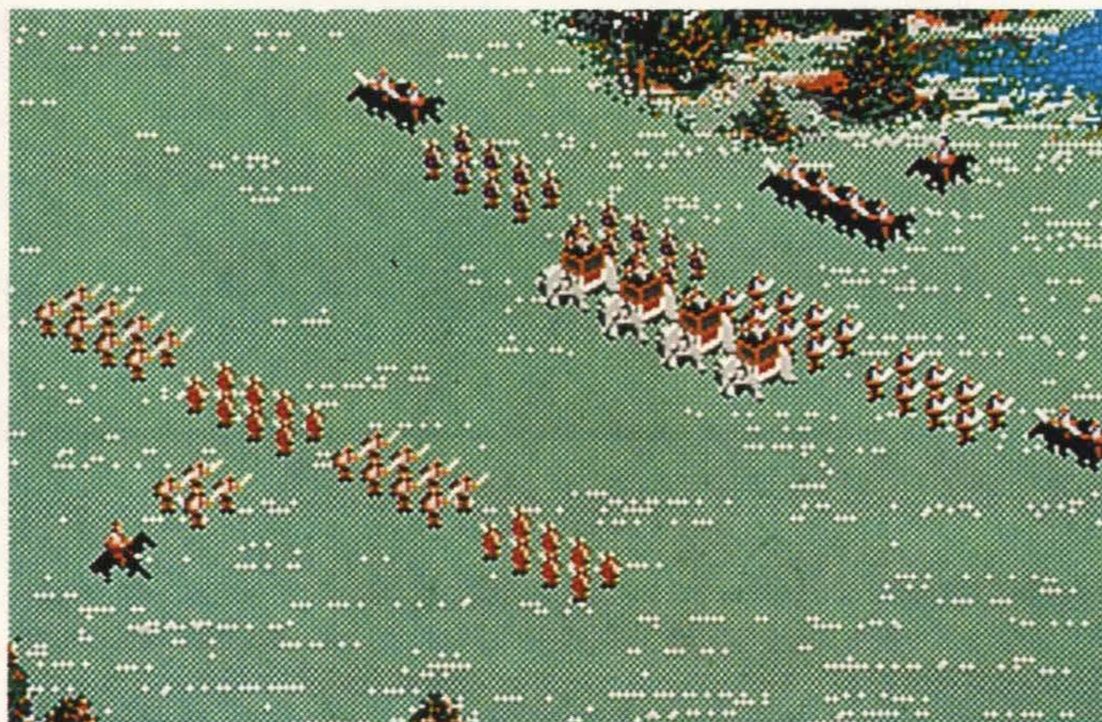
Da spedire in busta chiusa a:

Derby Soc. Ed. Srl
REDAZIONE VIDEOGAME & COMPUTER WORLD
Sez. Economic News
VIA G. DI VITTORIO, 1
20017 RHO (MILANO)

Scrivere possibilmente in stampatello

COGNOME E NOME ____
VIA E NUMERO CIVICO ____
CAP. CITTA' (PROV.) ____
N. TEL. ____
TESTO MAX 25 PAROLE ____
____
____
Data ____ Note ____

Dopo Defenders Of The Crown, arriva Defenders Of Rome, alias Centurium. Prodotto dalla ECA, e già annunciato da VG&CW qualche tempo fa, questo stupendo wargame é finalmente quasi terminato e prossimo ad uscire su tutto il territorio nazionale entro la fine di giugno, con manualistica in italiano. Centurium si presenta come un'avvincente miscela di un classico game Cinemaware ed tipico wargame SSI. Ottima grafica, compatibilità EGA/VGA e Ad Lib, un mare di giocabilità, tanto divertimento ed un pizzico di storia, piacevolissima da imparare, riscoprire e modificare a nostro piacimento: vi basta tutto questo?!?!



E il popolo continua a chiedere sesterzi!

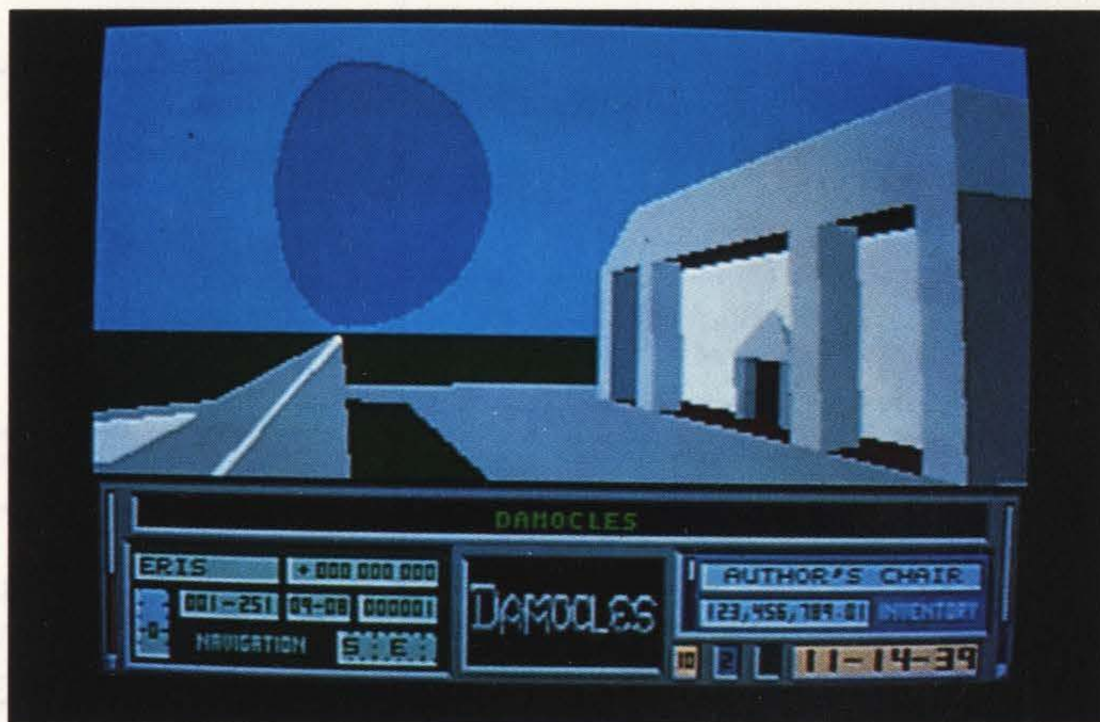
E' già stato annunciato troppe volte, da chi é disperatamente a caccia di falsi scoop ed inutili anticipazioni, ed ora finalmente arriva, in versione PC, Amiga e Atari ST. Stiamo parlando di Damocles, la nuova esperienza tridimensionale di Paul Woakes, già acclamato autore della saga di Mercenary. Damocles ci guida infatti, in prima persona, in un intero e sistema solare dove il movimento di pianeti e corpi celesti avviene in tempo reale. L'intrigo, il mistero e la caccia alla gloria e la ricchezza in questo magico mondo, verranno dunque vissuti con un incredibile realismo ed un vastissima gamma di variabili ed imprevisti che non tarderanno ad eleggere Damocles come vero beset-seller. Prestissimo per Amiga, Atari ST e PC.

F-15 STRIKE-EAGLE é diventato un vero arcade. La Microprose ne ha infatti appena terminato la realizzazione e ne prevede la distribuzione, in tutto il mondo, entro la fine di questo mese.

Interessante sottolineare che la stessa software house ha curato interamente la trasposizione e le realizzazione del coin-op che prende appunto spunto dalla celebrata simulazione aerea, presente già in due versioni per personal computer. Fra le caratteristiche di maggior spicco in questo nuovo coin-op figurano ben sei differenti missioni, differenti livelli di complessità, una velocità di animazione di ben 30 frame al secondo (con 2000 poligoni l'una) ed una incredibile libertà di gioco e di azione che rendono pressoché infinita la carica di divertimento di questo ennesimo, dannato "mangiasoldi": inutile dirlo, se lo trovate al bar



F-15 Strike Eagle é diventato un arcade



Damocles: la nuova generazione di Mercenary



Ritorniamo al Futuro ancora una volta!

sottocasa povero il vostro portafogli!!!!

La Image Works ha finalmente ottenuto la licenza per realizzare la versione videogame di Ritorno Al Futuro II, come già era stato ventilato qualche mese fa in occasione di alcune conferenze stampa Mirrorsoft. Ma la software house di Fernandez Must Die e Omnicron Conspiracy non si é fernata qui: anche il terzo ed ultimo episodio cinematografico di questa saga futuristica sarà sempre firmato Image Works per quanto riguarda la versione computerizzata.Back To The Future II dovrebbe essere in circolazione entro la prima metà del mese di giugno per tutti i più diffusi formati.

prossima vendita entro e non oltre l'inizio dei Campionati Mondiali di calcio.

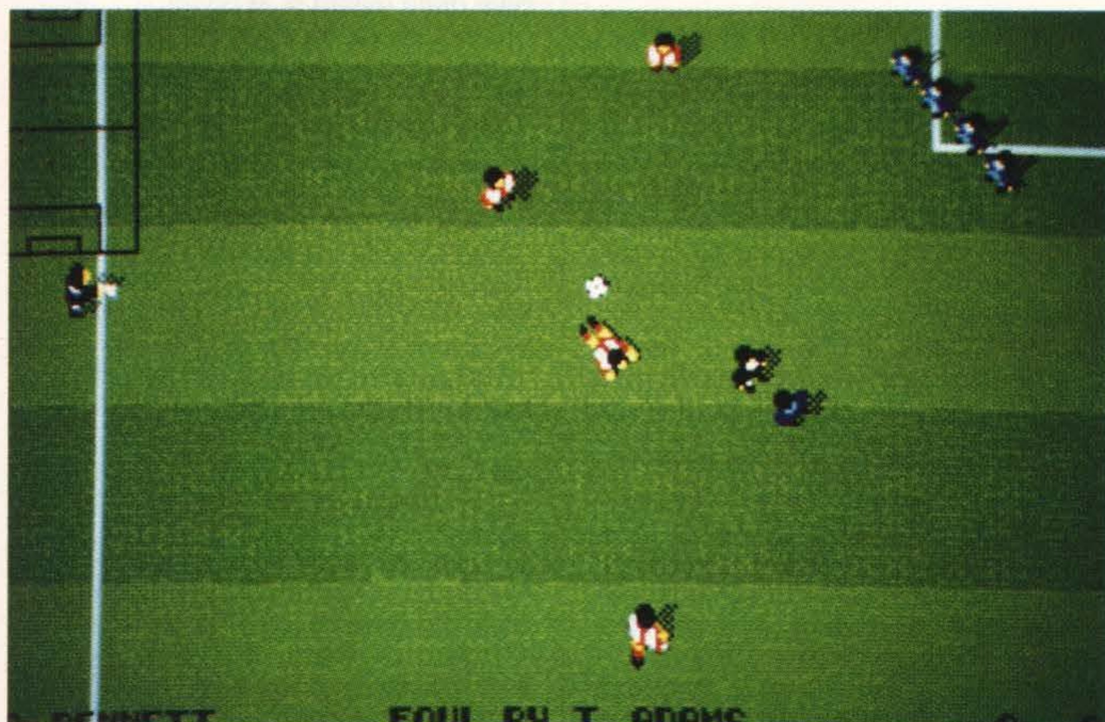
Innumerevoli sono le modifiche e le innovazioni di quello che é forse il più amato e giocato simulatore calcistico, soprattutto per l'universo a sedici Bit.

Basti sapere che oltre all'atteso Replay, Kick Off 2 prevederà il controllo degli Outside, la formazione delle classiche barriere di difesa nei calci di punizione, la possibilità di effettuare sostituzioni, nonché nuove strategie di parata (anche nei rigori) ed una rivoluzionaria gamma di variabili tratte, per la maggior parte, dall'amalgama dei precedenti Extra Time e Player Manager.

commissari tecnici della nazionale, scegliendo tattiche e modulo di gioco consultando le schede personali di ogni calciatore. Potremo quindi allenare una squadra straniera, giocare scontri amichevoli, effettuare sorteggi, cambiare le tattiche tra un tempo e l'altro, sfruttare i tempi supplementari ed i rigori in caso di parità, nonché prender in considerazione squalifiche, infortuni e innumerevoli, realistiche variabili di gioco.

Realizzato interamente nel nostro paese dall'italianissimo team di designer Fashion questo Mondial Simulation 1990 sarà senza dubbio in grado di dar molto filo da torcere ai "rivali" d'oltremanica. Prestissimo per tutti i formati!

appositamente dallo stesso game designer di Prophecy, Gauntlet e Chuck Yeager's AFT. Un dungeon dantesco di incredibili e paurose proporzioni vi accoglierà, catapultandovi in terribili gironi popolati non solo da mostri di indicibile crudeltà e potenza, ma persino da anime mutanti di metallari, dittatori e maniaci sanguinari! C'é proprio da abbandonare ogni speranza, una volta aperta la confezione di questo stupendo e poliedrico RPG per il momento solo disponibile nella versione per CBM64/128 e in quella per IBM PC. Un ennesimo successone ECA destinato a segnare una pietra miliare nella storia dell'intrattenimento elettronico.



L'atteso seguito di Kick Off: e tre!!!



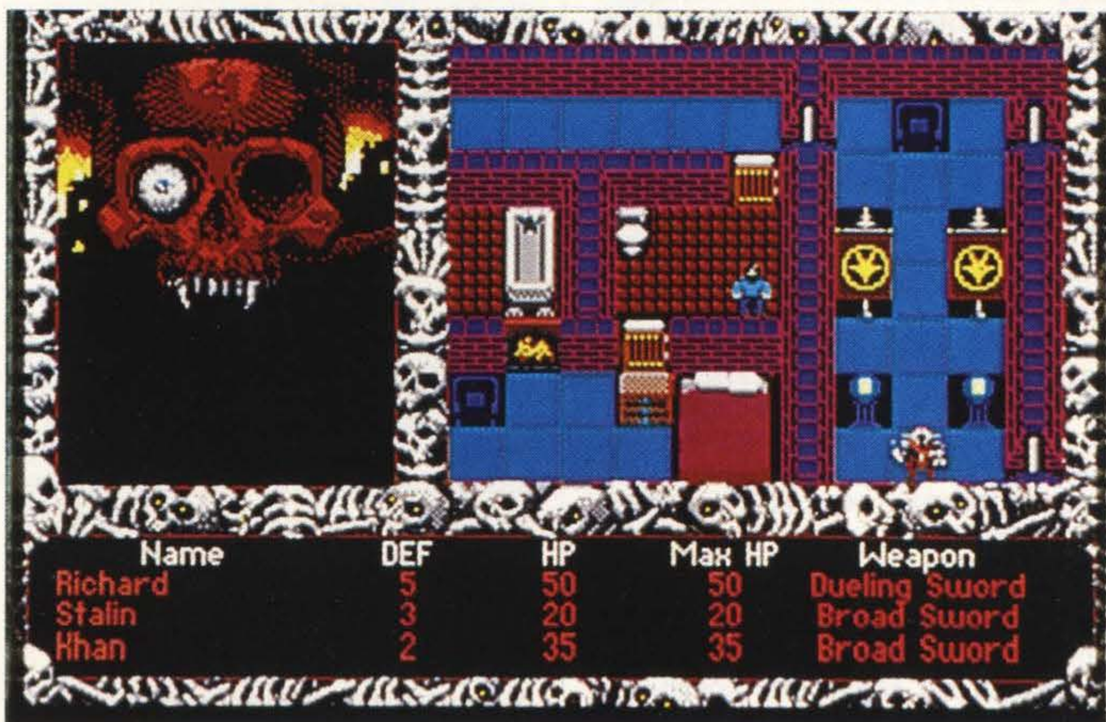
Un nuovo, furibondo sport sci-fi targato ECA

Projectile é il nuovissimo arcade targato ECA che prende direttamente spunto dalla passata saga dei Ballystix e degli Speedball. Projectile viene organizzato come una complessa simulazione sportiva di un ennesima disciplina del futuro, con moltissime squadre, tornei e campionati mondiali. Si gioca con il joystick esclusivamente, sfruttando la magie di una grafica bidimensionale velocissima e coloratissima, nata dalla sapiente opera del team Eldrich The Cat (composto da marc Dason e Stewe Weatherill. Prestissimo per Amiga e Atari ST.

Kick Off 2 é finalmente pronto! La Anco ne ha infatti annunciato la

Ancora molte novità da Accolade e C.T.O.. La prima sta per presentare l'attesissimo Balance Of Planet, una complessa e favolosa simulazione ecologica con tanto di effetti serra, piogge acide, schemi ambientali, equazioni modificabili dall'utente e, nel complesso, un'altissima gestibilità ed interazione che lo rendono incredibilmente simile ad un vero simulatore ambientale. Balance Of Planet sarà presto disponibile per IBM PC e quindi per gli altri sedici Bit. Da C.T.O. di Bologna arriva poi Mondial Simulation 1990 che, senza essere degli indovini, si annuncia come ennesima simulazione calcistica ispirata all'attualissima Coppa del Mondo. Saremo

Escape From Hell dell'Electronic Arts é finalmente uscito! Se siete stanchi dei soliti RPG, provate allora a farvi un viaggetto all'inferno, in compagnia dei mostri e degli ostacoli creati



ECA: la fuga dagli inferi in formato RPG

Salve, complimenti per la rivista.
Avrei dei seri problemi con Police Quest
della Sierra per Amiga. Ho totalizzato 96 punti su 245 senza consultare nessuna rivista, ma ora non riesco ad andare avanti. Sono arrivato ad un punto in cui bisogna arrestare un sospetto di omicidio.Dopo aver chiesto i rinforzi, bisogna farlo avanzare e ordinagli di alzare le mani, ma questo tipo ha una pistolona che non teme di sfoderare, per accopparmi.
Le ho provate tutte! Se sapete qualcosa su come lo si può arrestare, aiutatemi: come premio invierò una soluzione di Police Quest. Intanto eccovi due cheat-mode per The Untouchables e Ghouls'n'Ghosts per Amiga.
In The Untouchables bisogna digitare "SOUTHAMPTON GAZZETTE" nello schermo dei titoli, premendo F10 si passerà al livello successivo. Dopo essersi fatti uccidere si deve continuare a scrivere il cheat-mode nello schermo dei titoli e schiacciare F10 per giocare il livello preferito. In "GHOULS'N'-GHOSTS" in qualsiasi momento della partita digitando KARENBROA-DHURST apparirà una scritta lampeggiante "CHEAT ON" che indica che siete invulnerabili.
Questi trucchi li ho spudoratamente copiati da una rivista inglese, ma funzionano e possono aiutare qualcuno.

MAX COMPLIMENTONI

Dopo aver inseguito la macchina del malvivente in questione, fermati, esci dalla mappa (F4) e chiama due volte per radio per chiedere rinforzi. Poco dopo arriverà un collega che, piazzandosi sul lato destro della vettura sospetta, ti coprirà le spalle. Apri la portiera (Open Door), scendi dalla macchina (Go), punta l'arma (F8), urla al tizio di uscire dalla macchina (Go), fagli alzare le mani (velocemente Raise Hands), fallo sdraiare per terra (Lay Down), riponi l''arma (F8), avvicinati e ammanettalo (Cuff Man); digli i suoi diritti (Say Rights) e perquisiscilo (Search Man): troverai una pistola. Fallo alzare (Stand Up) e portalo alla macchina. Esamina la pistola e dalla al collega poliziotto. A questo punto continua tu, ma non mandarci la soluzione: noi l'abbiamo già e non è stata ancora pubblicata per motivi di spazio!

Vorrei sapere la sequenza giusta dei teschi musicali di Indiana Jones Adventure.

Rutigliano Rosario Foggia

E' complessa da spiegare; ti conviene richiederci l'arretrato di VG&CW con la nostra soluzione completa del gioco. Ciao!

Cara Redazione S.O.S. Larry 3 schema di Patty sulla piazzola delle palme con le noci di cocco: come si attraversa il Canyon?
(punti fino a quello schema:2605)

Marco Pantozzi Merano

Sul prossimo numero di VG&CW apparirà la soluzione completa: un pizzico ancora di pazienza!!!

Spettabile redazione di VG&CW sono un vostro esaltato lettore che nella sua putrida ignoranza non aveva mai notato la Vostra mitica rivista, celata da quella della concorrenza!
Innanzitutto mi complimento con Voi, avete dato alla luce di questa terra ostile un quindicinale economico, originale e strapieno di svariate informazioni, ma questo lo sapete meglio di me, quindi bando alle ciance e fuori l'osso!
Il mio problema è semplice; posseggo il simbolico C64 e un disk-drive dal curioso nome di KY1000 5 1/4" Disk-Drive purtroppo l'abito non fa il monaco, infatti anche se sul libretto di istruzioni (di cui vi mando una copia della I pagina) ci sia scritto che sostituisce direttamente il noto 1541, il KY non mi carica diversi giochi e ciò mi manda in bestia. Mi rivolgo quindi a Voi per risolvere questo insolubile dilemma.
Inoltre volevo anche sapere che voto dareste ai seguenti giochi: R-Type, Turbo Out Run, Forgotten World, Bio Challenge, Twilight Zone su C64 ovviamente.
Il vostro giudizio mi sarà utilissimo.
Vi supplico di rispondermi, salverete così un' anima impura dal farsi hara-kiri.
Mi raccomando, continuate che andate forte e che i VG siano sempre con Voi ...per Noi!!

Jean l'Infame Torino

Ci sembra di notare un po' troppo autolesionismo nella tua lettera, caro Jean. Perchè abbattersi? La rivista la leggi no? Ti stiamo rispondendo, vedi? Abbandona quindi aggettivi pesanti e progetti di suicidio e ascolta ciò che stiamo per dirti. Per quanto riguarda il drive cerca di procurarti un programma di allineamento delle testine, qualche prodotto per pulirle e... una zampetta di coniglio: se ancora qualcosa dovesse andar storto il "caro" KY 1000 dimostrerebbe definitivamente di non essere compatibile al 100%. Ecco le votazioni nell'ordine: 8,3 - 7,4 - 8 - 5 - 4. Ciao!!!

Spettabile redazione, è la terza volta che vi scrivo e volevo complimentarmi con voi per la vostra fantastica trasm.. ehm rivista (battutaccia strausata).
Volevo approfittare dello spazio che spero mi concediate nella vostra illustrissima posta (tentativo di adulazione, spero riuscito) per porvi alcune domande.
1)Sbaglio o lo shoot'em up sta passando di moda?
2)Cosa vuol dire BEAT'EM UP?
3)Qual'è il capostipite della stirpe dei picchiaduro (spero diciate Double Dragon, ne va della mia reputazione)
4)Se (come mi rispondeste nella mia prima lettera) la rubrica dei coin-op non è pertinente allora spiegatemi cosa centra la rubrica dei board-game.
5)Lo conoscete Final-Fight se si di che casa è (scusate la mia sfiducia ma c'è in ballo una scommessa).
6)Secondo ciò che diceste nella mia prima lettera il miglior coin-op (secondo voi) era Tiger Hell: ebbene non sarà mica quel gioco di un elicottero che all'inizio sbuca da un camion (se è si cosa ci trovate di tanto bello)
7)Qual'è secondo voi la migliore casa editrice di game e programmi vari nel campo dei home-computer? E nel campo dei coin-op.
P.S.Rispondetemi ne va della mia vita (esagerato direte voi. Si dico io)
P.P.S. rispondetemi presto.
P.P.P.S.anzi prima di presto
P.P.P.P.S.Ai lettori:piantatela di fare sfilze di P.S. è poco originale e infantile.

KEN THE DRAGON

Caro "dragone", ecco le rispostone (battuta altrettanto scontata):
1) Direi proprio di no, anche se i videogame alternativi, più complessi, stimolanti ed intelligenti, vengono prodotti sempre più spesso. Lo shoot'em up è un sempreverde duro a morire, proprio come il rock'n'roll!
2) Picchiaduro, picchiatutto, tipo Double Dragon e Ninja Warrior.
3) Sì, probabilmente hai ragione: Double Dragon, ma prima ancora qualche buon gioco di karate che girava ai tempi sul CBM64/128.
4) Il coin-op lo giochi, ma non te lo porti a casa, il board game sì. Il board game viene spesso convertito in videogame. Il coin-op è sempre di importazione e non si trova con regolarità di diffusione e noleggio in ogni parte di Italia (parlandone si taglierebbe comunque fuori molta gente che non ha modo di andare in sala giochi o che no riesce a trovare quel particolare arcade). Il board game lo si trova in tutti i negozi specializzati o lo si può ordinare per posta. Gli arcade sono spesso celati dentro altre, vecchie console, in più versioni, a volte clonate. UN board game è quello, fatto e finito. Ok, potremmo andare avanti fino alla nausea!
5) Final Flight dovrebbe essere della Konami, tradotto in versione home dalla Imagine (stiamo comunque facendo accertamenti ulteriori!).
6) Sì e proprio lui: che ci vuoi fare, a noi piace moltissimo: aerei, carri, postazioni a terra, un mare di ferro e fuoco e tantissima azione mozzafiato ci hanno fatto spendere grosse cifre nel bar sotto l'ufficio! De gustibus...!!!
7) Le migliori per home? Microprose, Electronic Arts e Mirrorsoft. Per Coin op? Sega, Atari, Taito! Ciao!!

Illustrissima redazione, che vi scrive è uno studente di 17 anni che da ormai 10 mesi vi segue con attenzione in tutti i numeri. Posseggo un Olivetti M19 con 512K, da qualche giorno ho deciso di cambiare computer, ed è un vero problema, perchè non so dove buttare "prima i miei poveri risparmi (in realtà paga mio padre..) quindi ho deciso di rivolgermi a voi per avere risposte più precise, innanzi tutto premetto che il computer che intendo acquistare deve avere un buon hard-disk, scheda VGA o EGA, e almeno 640K di memoria o più e non deve costare tanto.
P.S. siccome sono un appassionato dei giochi del calcio per computer, vorrei sapere quando uscirà World Cup 90 per IBM e quanto può costare.
P.S.S.ho sentito parlare di Franco Baresi World Cup-Kick Off distribuito dalla Leader, come ò strutturato il programma e quando uscirà per IBM?
Ricomplimentandomi con la vostra ipergalattica rivista (ma da quale pianeta venite è...) vi porgo i miei più cordiali saluti, con preghiera di voler rispondere alle mie domande:

Antonio Colabella Campobasso

Caro Antonio, la domanda che ci poni non è di facile soluzione perchè di compatibili, di hard-disk, di schede grafiche, ecc., ecc., ne esistono tantissimi, per tutti i gusti e tutte le tasche. Non ti resta quindi che raccogliere informazioni e prezzi, e cercare poi di optare per la miglior soluzione che più rende felice il tuo portafoglio (o quello di papà!). Di World Cup 90 per IBM proprio non se ne parla, la Genias non riesce a finire quello per Amiga, figuriamoci per PC!!

Gentile redazione, sono un possessore di un compatibile IBM (ho un Amstrad 2086 con schermo ad alta definizione) e ho non pochi quesiti da sottoporvi che gradirei non consideraste banali perchè per me non lo sono:
1)Giocando a Ghostbuster II capita sempre che, dopo aver ucciso un fantasma con il laser, compare il viso del protagonista che dice di introdurre il dischetto N.3 che, nella mia confezione,non esiste! In ogni modo si blocca e non va più avanti.
2)Ho acquistato il gioco "La Quete de l'oiseau du Temp" e vorrei sapere (ditemi di si!!!) quando recensirete la soluzione sul vostro meraviglioso giornale.
3)Siccome i giochi per il mio computer non costano poco, in genere, per acquistarli, paghiamo l'importo in 3 o 4 ma poi va a finire che qualche gioco non sia duplicabile e allora siamo costretti a tenerlo a turno. Non c'è un rimedio?
I casi sono due:
a)troviamo un gioco duplicabile e lo comperiamo in gruppo.
b)troviamo un gioco non duplicabile e non lo comperiamo.
a rimetterci sono le ditte in ogni modo (non ditemi che ci rimetterebbero molto di più a non mettere protezioni perchè non è vero!!!: io non sono capace ma se qualcuno (pirata) volesse duplicare un gioco protetto non avrebbe molti problemi in ogni caso)
Vi saluto e vi prego di rispondere ai miei quesiti.
Qualcuno nell'universo.
P.S.:Mi chiamo Paolo Guagliumi e abito a Casale in provincia di Alessandria.

Caro Paolo, con Ghostbuster II ci sono evidentemente dei grossi problemi, Anche se forse è troppo tardi cerca di fartelo sostituire immediatamente dal negoziante che te lo ha venduto o dalla Leader di Varese che lo importa (0332/212255).
La soluzione dell'avventura da te citata apparirà davvero molto, molto presto. resta sintonizzato!!
Per quanto riguarda il prezzo del software ti sei già risposto da solo. Converrebbe forse acquistare lo stesso un originale e giocarlo tutti insieme a casa di qualche amico (magari a rotazione!). Giriamo comunque la tua giusta lamentela a tutte le software house e gli importatori in ascolto! Ciao!

Spettabile Redazione, chi vi scrive è un fedele (ormai da tempo) lettore della vostra rivista.
In principio ero sempre indeciso se comprarla o meno ma è bastata una volta da quando è quindicinale che ora ho la mia copia prenotata in edicola.
Bando ai complimenti (come impostazione, copertina, recensioni, trucchi e articoli) superate di anni luce le altre riviste del settore e poi la trovata di regalare i poster è proprio il massimo, non solo per me che ne faccio collezione, ma per chiunque voglia abbellirsi la stanza. Avrei qualche consiglio da proporvi (e qualche domanda):
1)Nel sommario accanto ai nomi di giochi e articoli potreste indicare le pagine?
2)Sarebbe molto bello se la vostra copertina, d'altra parte molto ben disegnata, fosse lucida e un po'più dura rispetto alle altre pagine.
3)inserire nella rivista una classifica dei giochi più venduti in Italia.
4)Evitare di fare insulse polemiche con altre riviste che faranno altrettanto; e di chi vi segue penso che molti come me credano che così facendo il livello globale della rivista si abbassi.
5)Cosa si può fare per il tremolio delle immagini nel modo "alta risoluzione" del Deluxe Paint III?
6)Mi potreste spiegare le funzioni della tavoletta grafica e indicarmene il prezzo?
7)Il trucco, anzi i trucchi, che avevate dato di X-OUT non funzionano tutte e due, eppure il mio è una copia originale!!
Se ci fosse stato qualche errore vi prego di pubblicare al più presto la soluzione esatta.
8)Vi prego di pubblicare più UTILITY per il mio computer (l'Amiga), che state un po' trascurando da questo punto di vista.
9)Nelle WORLD NEWS sarebbe molto meglio se metteste (riducendone di poco le dimensioni) più fotografie.
10)giochi come Ghost'n'Goblins, World Cup 90 e Aquaventura, per non parlare di Barbarian II che fine hanno fatto?
Complimenti ancora per la rivista.

"Vostro" Alberto Canadè
Corigliano Calabro (CS)

P.S. Questa lettera è stata spedita il 21-04-90 si prega di indicare la data d'arrivo (x motivi personali).
P.S.S.So che non mi deluderete e cercherete di fare il possibile al contrario di altre redazioni che di noi lettori poco si curano:vi prego caldamente, se potete di inviarmi un poster inviatovi dalle software House.

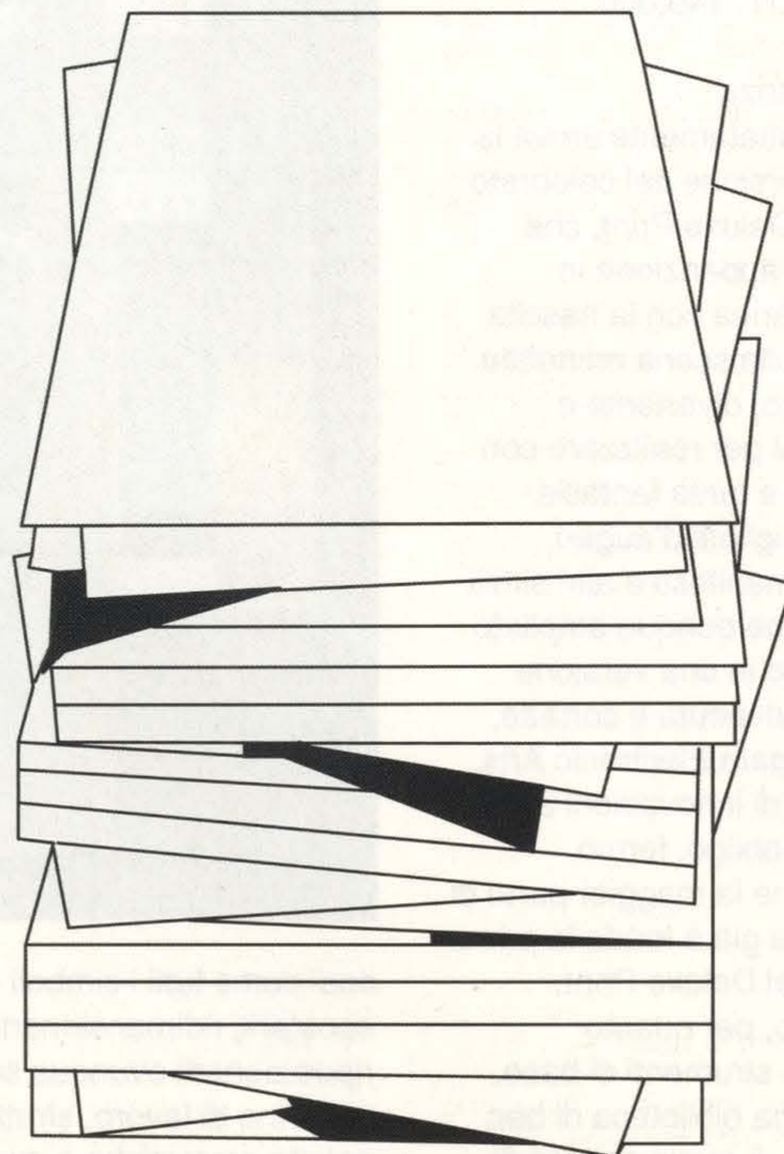
Caro Alberto, al volo le risposte ai tuoi quesiti.
1) é un po' un problema perchè VG&CW è un po come il Corriere Della Sera: viene sempre completato a tempo di record e ci deve esser sempre posto per l'ultimissima notizia arrivata in redazione. Cercheremo di fare il possibile!
2) Prima della copertina lucida, in progetto abbiamo l'aumento delle pagine: meglio la sostanza che l'apparenza, no?!
3) E' difficile compilare una classifica basandosi su reali e concreti dati di vendita, spesso impossibili da raccogliere. Stiamo comunque organizzandoci al fine di non proporre qualcosa di altamente fittizio e poco coerente come fanno già altri da molto tempo.
4) Un pizzico di polemica non fa male a nessuno e rende un po' più piccante il piacere della lettura (non siamo poi stati noi a cominciare: legittima difesa!).
5) Nulla, proprio nulla. Uno schermo antiriflesso o "antiflickering" potrebbe attenuare di poco il problema, ma si tratta di costosissimi e, a lungo andare, inutili palliativi!

E' il chip video che l'è tutto da rifare!!
6) L'impiego di una tavoletta grafica viene messo in stretta relazione al suo costo. Spendendo poco si acquista un inutile e pacchiano gadget, sborsando grosse cifre invece ci si porta a casa un pezzo indispensabile per realizzare una buona stazione grafica. Di tavolette costose, e perciò altamente versatili (come quelle che da tempo circolano per lo standard MS/DOS) in giro proprio no ce ne sono per il tuo computer. Diffida perciò di facili e chiassose offerte, al fine di evitare di buttar via parecchio denaro.
7) I trucchi di X-Out sono relativi alla prima generazione del programma. La stessa Rainbow Arts ha infatti operato per eliminare questo facile cheat mode nelle successive produzioni del game, facendosi beffe di molti videogiocatori. QUesti trucchi diciamo che funzionino su un 40 % degli X-Out originali attualmente in commercio. La prossima volta che pubblicheremo un trucco lo bisbiglieremo senza farci sentire dalla software house "di Crande Cermania, JA!".
8) Ci sono, arrivano: un po' di pazienza!
9) Foto piccole = foto illeggibili, impastate, confusionarie = porcheria! C'è dunque un limite a tutto!
10) Sono già usciti tutti e noi li abbiamo già recensiti.
11) La tua lettera portava il timbro del 3-05-90: contento?
I poster possiamo spedirteli, ma dovrai pagare le spese di spedizione: facci sapere se sei d'accordo. Ciao!

Spettabile Redazione, sono un vostro affezionato lettore, posseggo da quasi un mese un ATARI 520STFm mi chiamo ALberto, e innanzitutto vi faccio i miei complimenti per la vostra ottima rivista che va sempre di più evolvendosi e che offre a tutti noi con delle altrettanto ottime recensioni e validi commenti la possibilità di orientarsi verso una giusta scelta del software per i nostri computer.
A parte ciò vi scrivo per porvi una domanda riguardo alla recensione di Black Tiger per ST pubblicata sul N.10 della vecchia rivista mensile e sul numero di aprile della nuova rivista quindicinale. Sul N.10 di ottobre avete presentato la conversione di Black Tiger per ST, come ottima conversione che vantava giocabilità audio e grafica superbi, e le cui differenze con coin-op erano praticamente inesistenti. Sul N.8 di aprile invece avete un po' cambiato opinione, infatti Black Tiger per St nell'angolo dedicato ai games anticipazioni, l'avete descritto come una conversione il cui paragone col coin-op lascia un po' a desiderare per l'animazione per il sonoro e per la grafica. Oltretutto gli avete abbassato anche il giudizio (da 8,4 è calato a 7,7).
Come mai dunque vi è stato questo improvviso cambio di opinioni rispetto alla grafica e all'animazione di Black Tiger?
Comunque a parte ciò ho deciso di acquistare ugualmente questo game per me sempre molto interessante.
Spero che pubblicherete questa mia lettera e nel contempo vi rinnovo i miei complimenti per la vostra bellissima rivista.
P.S.Siccome ho deciso di acquistare l'utilissimo gadget sonoro per Atari ST il Tweety Board, vorrei porvi una domanda: questo chip supplementare funziona solo se collegato mediante appositi cavi a monitor stereofonici o impianti Hi-Fi, oppure il miglioramento sonoro si fa sentire anche nelle uscite audio di un normale TV?
Cordiali saluti.

Frau Alberto Nuoro

Caro Alberto, devi sapere che proprio come è accaduto per Space Harrier targato Elite, di Blacktiger ne sono state prodotte due versioni, leggermente differenti. Nell'arco di molti mesi infatti questa conversione coin-op si è affacciata alla ribalta del software giocoso per ben due volte, con i risultati che tutti conosciamo e che VG&CW ha pubblicato. Ecco svelato il mistero!
Non vedo come tu possa collegare la Tweety Board ad un TV color visto che la cavettazione richiesta implica necessariamente la presenza di una presa scart per monitor. Se il televisore è stereofonico e riesci a procurati un cavo scart adatto all'esigenza (probabilmente dovrai costruirtelo) teoricamente però dovresti ottenere qualche buon risultato. Ciao!



DELUXE PRINT III

ECA
AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 149.000



Abbastanza inaspettatamente arriva la seconda versione del celebrato e arcinoto Deluxe Print, che fece la sua apparizione in contemporanea con la nascita di Amiga sulla scena mondiale.

Il famoso, divertente e intuitivo tool per realizzare con poca fatica e tanta fantasia striscioni, biglietti d'auguri, calendari, manifesti e altri simili gadget, viene dunque ampliato e potenziato in una versione migliorata, riveduta·e corretta, sempre targata Electronic Arts.

Parlare di innovazioni è dunque d'obbligo, fermo restando che la maggior parte di voi conosca già a fondo la prima versione del Deluxe Print. Innanzitutto, per quanto riguarda gli strumenti di base, abbiamo una biblioteca di ben 100 cornici, 6 nuovi pattern di riempimento, per le vecchie e le nuove immagini grafiche (sono circa 300), nonchè la ristrutturazione e reimpostazione delle varie creazioni possibili, che prevedono, in generale, più testo, più colore e più simboli e creazioni artistiche.

Il programma si avvale di menu a scomparsa ed intuitiva gestione ad icone, mantenendosi altamente interattivo e facilissimo da usare. Possiamo ritoccare e creare dal nulla ogni cornice, così come tutti i simboli grafici, spostarli, ridimensionarli e riposizionarli ovunque sul nostro schermo di lavoro, sfruttare più palette cromatiche e miscelarle a piacere. I tool grafici che ci vengono offerti per manipolare ogni tipo di immagine risultano particolarmente più evoluti di quelli dell'originaria versione, a guisa di un mini Deluxe Paint implementato al programma. Ed è proprio da questo programma originale della ECA che potremo persino importare qualsiasi immagine (anche a tutto schermo) o Brush, trattandola come background per i nostri calendari, manifesti, ecc., lasciando al computer il compito automatico di ridimensionare il tutto alla cornice in cui stiamo operando. In questo modo viene perciò abbattuta ogni tipo di barriera che fino a ieri creava un certo abisso tra la gamma dei Print, dei Video e dei Paint targati Electronic Arts.

Si viene quindi a crere un tutt'uno inscindibile di versatilità e operatività che, ampliandosi a seconda delle varie esigenze, mette qualsiasi utente in grado di sfruttare un stazione grafica di stampa incredibilmente potente.

Inutile dire, a questo punto, che tutto questo discorso rischia di franare miseramente una volta messo di fronte ad una periferica di output cartaceo particolarente misera o inadatta. Questo è un fattore di base da considerare al momento dell'acquisto di ogni prodotto della gamma Deluxe ECA; l'optimum, secondo la tecnologia attuale, sarebbe quello di possedere una Xerox 4020 che, non a caso, la stessa Electronic Arts impiega per presentare alcune delle eccezionali capacità di questo programma. In caso contrario si dovrà necessariamente optare per una Okimate 20 che ancor oggi risulta la migliore stampante a colori della categoria economica.

Il Deluxe Print II si rivela dunque un obbligo per tutti coloro che hanno già imparato ad apprezzare la grafica su Amiga in "ambiente ECA" e vogliono ampliare con un ottimo, versatile e affidabilissimo strumento di lavoro ogni tipo di applicazione. Il programma è perfettamente compatibile con le ultime versioni operative di Amiga e può sfruttare ogni tipo di driver per stampante, compresi quelli del workbench 1.3.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



BUBBLE +

INFOGRAMES
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO. LIT. 39.000

Com'è d'uopo per i videogiochi di grande successo, anche il simpatico Bubble Ghost Infogrames può, da oggi, vantare un seguito delle sue buffe e caotiche avventure sui pixel video Atari ST e Amiga. Se qualcuno ancora non lo conosce, bastano davvero poche parole per introdurre il soggetto di questa mini-saga prettamente arcade. Il fantasmino che ci troviamo a controllare via mouse, deve chissà perchè collezionare una gran numero di bolle di sapone, soffiandole verso l'unico punto di uscita da ogni schermo. Il tutto viene reso terribilmente complicato dalla presenza di ostacoli, trabocchetti e trappole di ogni tipo che minacciano di imprigionare o, peggio ancora, fare scoppiare l'ambito "tesoro" del nostro spettro.

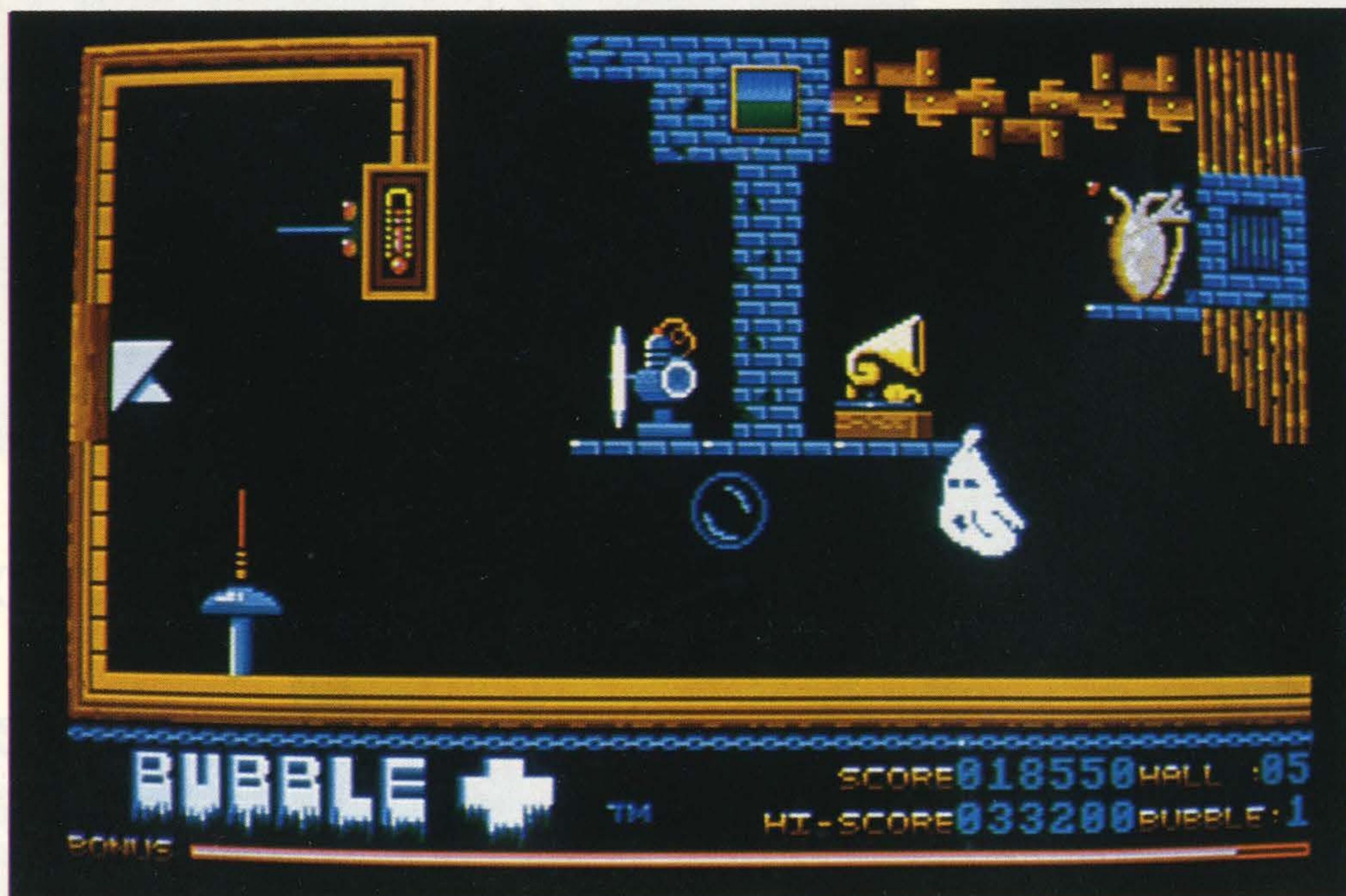
Ognuno dei numerosissimi schermi di gioco viene infatti caratterizzato da poliedrici percorsi a labirinto, costellati di spuntoni, spine, ventilatori ed ostacoli di goni tipo che ci costringono a manipolazioni e movimenti quantomai caotici e meditati. Ricordiamo che Bubble Ghost può solo soffiare sulla bolla cercando di spingerla nella direzione voluta, senza però mai toccarla. L'Infogrames ci offre perciò un tipo di divertimento sempreverde, avvincente e stimolante per ogni tipo di videogiocatore, gratificandoci con ottima grafica e simpatici effetti sonori. Quello che veramente c'è di nuovo in questo seguito delle avventure di Bubble Ghost è la possibilità di giocare in due, sfidandosi a vicenda, nonchè di allenarsi e far pratica in ogni schermo prima di dare la scalata al fatidico High Score stratosferico. I cinque punteggi migliori infatti potranno essere salvati su disco ad imperituro memento della nostra abilità!



Graficamente parlando la Infogrames ha mantenuto la stessa corposa semplicità dell'originario Bubble Ghost, creando e colorando ogni singolo dettaglio con la già celebrata e apprezzata impostazione cartoon. Gli effetti speciali, com'è ovvio presumere, non sono un gran che, ma Bubble Ghost del resto non basa la sua stimolante giocabilità su eclatanti colonne sonore. Ad un costo decisamente contenuto la Infogrames ci offre un ottimo passatempo computerizzato, in grado fi soddisfare grandi e piccini e divertire sia lo smanettone più esigente che il neofita meno esperto. Bubble + è perfettamente compatibile con l'STE anche se non ne sfrutta particolarmente le innovative potenzialità.







Val. Globale: 8,2

GUNBOAT

ACCOLADE
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO. LIT. 59.000

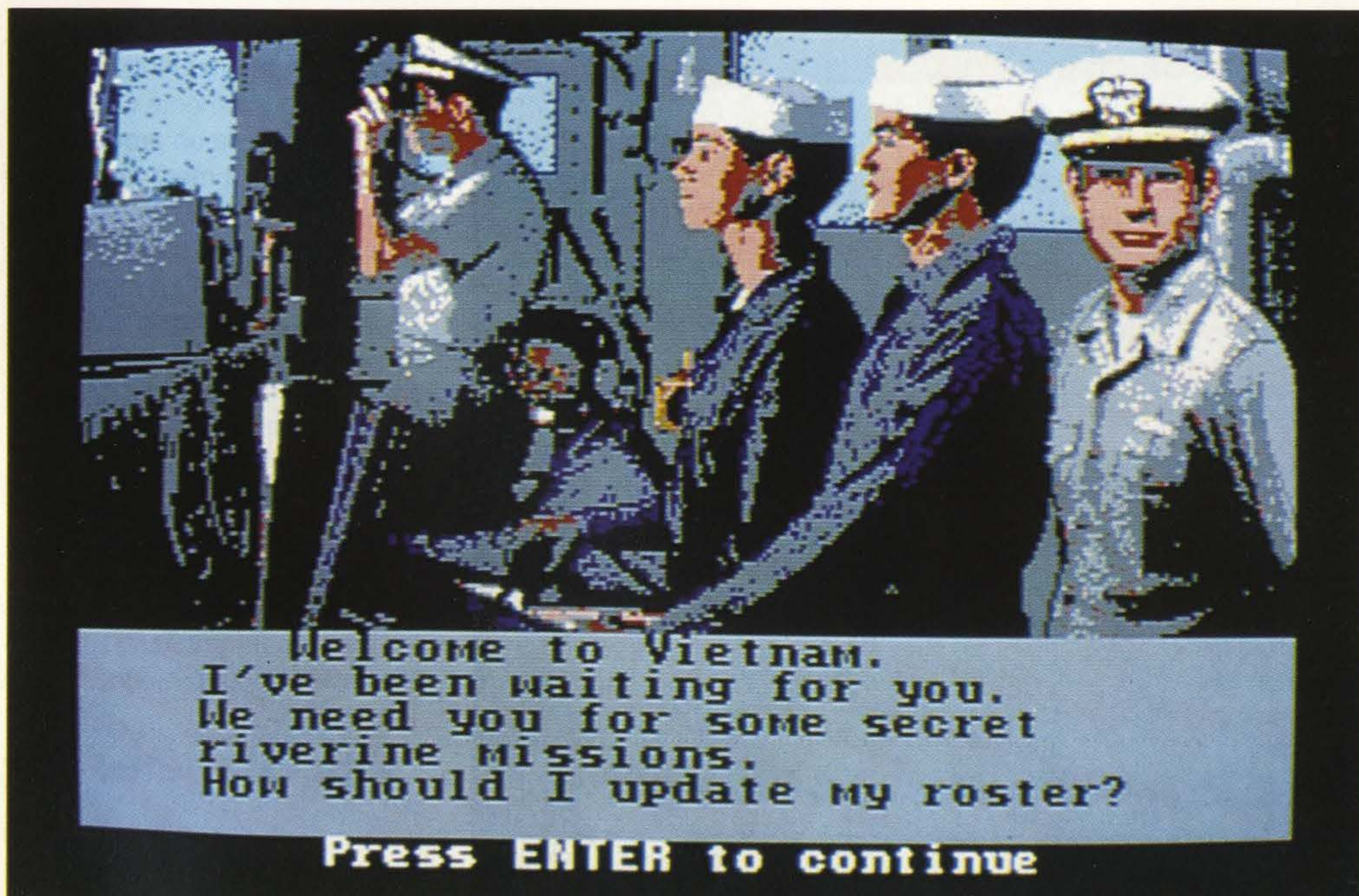
Dopo un mare di simulazioni, in cui ogni possibile mezzo di trasporto e combattimento è stato ormai impiegato, la Accolade è riuscita a trovare un soggetto incredibilmente originale per la sua più recente produzione. Se avete visto Apocalypse Now, o qualche altro lungometraggio sul conflitto nel "Becco D'Oca", non avrete difficoltà a capire di cosa si tratta. Gunboat ci mette infatti al comando di una micidiale e letale Patrol Boat, impiegata in flottiglie per pattugliare il fiume Mekong e tutti i suoi vari affluenti. Una Patrol Boat consiste infatti in un potentissimo e veloce mezzo d'assalto che può colpire e scappare, arrecando, nel giro di qualche minuto, ingenti danni al nemico.

Potenziata con una corazza resistentissima e dotata di mitragliatrici, lanciagranate ed un paio di mortai, la PBR (Patrol Boat River) offertaci in questo game Accolade potrà muoversi a piacere in ben 20 differenti scenari che vanno dal Vietnam a Panama, fino alla Colombia dei terroristi e dei trafficanti di droga. Ci troveremo allora ad inseguire e snidare pattuglie di Viet Cong, confrontare le armate di qualche fanatico e megalomane neo-dittatore "golpista" e annientare il quartier generale dei vari Scarface & Co.! Gun Boat viene gestito da mouse, joystick o tastiera e richiede, in ogni caso, una limitata serie di input da keyboard, analogamente a quanto avviene per ogni buon simulatore che si rispetti. Memorizzare e studiare attentamente il manualetto di istruzioni (in inglese, purtroppo) si rivela perciò basilare per imparare e conoscere e domare il potenziale bellico d'offesa e difesa della nostra imbarcazione. Anche il nemico comunque non sarà da meno e ci proporrà una vasta serie di ostacoli e trabocchetti costituiti da attacchi a sorpresa, imboscate, campi minati, cannoniere semicelate tra la vegetazione, stazioni radar, ecc. L'aspetto grafico del programma realizza stupendamente ogni singola fase di gioco regalando, soprattutto ai possessori di schede particolarmente avanzate, vere e proprie cartoline illustrate tridimensionali, ricchissime di dettagli. La colonna sonora si rivela particolarmente ricca di pathos in presenza di una Ad Lib o Sound Blaster, sviluppando ulteriormente anche questo aspetto di Gun Boat. Per potersi divertire bisogna possedere una buona scheda grafica, almeno 8 MHz e, magari, una music card. Gunboat è un appuntamento imperdibile, duraturo e divertentissimo.









Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!

ITALY 1990

US GOLD
CBM64/128 - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 29.000

Come già annunciavamo qualche tempo fa, oltre al Mondiale di Calcio, si sta per disputare anche il torneo internazionale per aggiudicare la Coppa del Mondo alla miglior simulazione calcistica ispirata ad Italia 90. Al mare di produzioni che stanno fioccando da questa o quella software house si va ad aggiungere infatti l'Italy 1990 targato dalla US Gold. Chiaramente questa famosissima software house non si poteva lasciar sfuggire l'occasione di dire la sua in fatto di soccer computerizzati, anche se arriva notevolmente in ritardo rispetto a molte altre concorrenti.

Come già accade in altri game analoghi, in questo potremo scegliere una delle 24 squadre partecipanti e gestirne le prestazioni a livello manageriale. Importante, ad esempio, sarà pianificare la modalità di spostamento tra uno stadio e l'altro e considerare attentamente le esigenze del nostro team, alloggiandolo con tutti i comfort. Solamente facendo molta attenzione anche ai più piccoli particolari potremo aprirci la strada verso la finale nello Stadio Olimpico di Roma ed uscirne poi vittoriosi. Il gioco prevede anche una fase arcade, decisamente simile a quella della Coppa del Mondo in versione Genias. Scrolling orizzontale su rappresentazione laterale del campo cioè, con primi piani in prospettiva per i rigori. Tuttavia il punto di vista del campo è stato notevolmente abbassato ed ingrandito, con una resa tridimensionale solida di grande effetto e comodissima osservazione. L'impatto visivo è dunque dei migliori anche se a livello di giocabilità la US Gold ha ancora molto da imparare dal mitico Kick Off Anco. I giocatori si muovono infatti un po' troppo lentamente e, in presenza di più sprite, l'azione quasi si ferma per qualche secondo. E' comunque lodevole l'originalità nel cercare di proporre la classica visione laterale del campo, estraniandosi dai classici canonic id impostazione ormai strausati in molti altri giochi di questo tipo. Il commento sonoro è davvero esaltante anche se, proprio come accadeva in Kick Off, si sente la mancanza di un "sostegno" continuo come accade nella realtà. Simpatiche anche le musichette di presentazione (ma tanto non importa nulla a nessuno, vero?).

Il gioco vero e proprio comprende comunque molte realistiche variabili con vari livelli di abilità, velocità, forza ed aggressività di ogni atleta, la scelta delle formazioni, punizioni, sostituizioni, squalifiche e, come accennavo prima, calci di rigore. Si può giocare anche contro e con un avversario umano, visualizzare i dati relativi alle prestazioni di ogni squadra e persino cimentarsi in un quiz "Rischiatutto" sul calcio incluso nel manuale di istruzioni. Il tutto è chiaramente nella beneamata lingua dell'Alighieri. La manualistica è ben curata e di facile consultazione. Un pizzico di pazienza ci vuole per sviluppare e memrizzare la porzione manageriale che risulta gestibile anche con qualche comando da tastiera.

La US Gold ha dunque cercato di fare le cose in grande combinando gli elementi migliori di tante altre analoghe simulazioni. Sia la porzione manageriale che quella arcade sono infatti sviluppate in







ambienti a sè stante che si miscelano poi in un tutt'uno dinamico e altamente realistico. Ne esce tuttavia un prodotto ibrido che sta a metà tra un Player Manager ed un vero arcade di calcio. La giocabilità non manca di certo e neppure un pizzico di strategia, ma Italy 1990 si rivela adatto ad un pubblico medio che non voglia nè scervellarsi nè fondere il proprio joystick, limitandosi ad un tiepido approccio al soccer mondiale computerizzato. Un buon gioco, abbasnatza duraturo, che però non riesce a reggere il confronto con l'ormai onnipresente saga Soccer targata Anco.

Val. Globale: 7,9

POWERBOAT USA

ACCOLADE
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 49.000

La serie delle "Boat" Accolade continua con la simulazione Offshore statunitense che si avvale di una rappresentazione grafica rigorosamente tridimensionale ed una elevatissima giocabilità. Il tutto, per il momento, è da considerarsi ad esclusivo appannaggio dei possessori di un PC MS/DOS, mentre gli utenti Amiga e Atari ST dovranno attendere ancora qualche tempo.

PowerBoat USA si articola su più fasi che ci vedono protagonisti di un campionato mondiale di velocità come skipper e, allo stesso tempo, piloti di un saettante fuoribordo da 230.000 dollari!

In particolare avremo una sezione pseudo manageriale, in cui amministreremo il nostro comportamento di gioco e le eventuali modifiche/riparazioni al mezzo, la fase di stesura di ogni tracciato e percorso (che comprende una specie di editor per oceani, fiumi, canali, ecc.), la gara vera e propria e l'aggiornamento della classifica ufficiale con le varie opzioni di studio e analisi tattica. Il tutto si risolve comunque in una specie di Ferrari Formula One estremamente semplificato e, proprio per questo, immediato e giocabilissimo. Analogamente PowerBoat USA è sviluppato alla stessa stregua del recente Blue Angels Accolade, con gestione a menu, moltissime schermate intermezzo digitalizzate ed un altissima interazione da parte del giocatore. Si sfrutta la tastiera ed il joystick (non obbligatorio, chiaramente), impiegando anche la classica gamma di differenti punti di vista del gioco,



offertaci dalla varie telecamere piazzate persino a bordo di un elicottero che sorvola il tracciato di gara.

Graficamente parlando PowerBoat USA è un gran bello spettacolo visivo, che si avvale di una veloce ed abbastanza realistica rappresentazione di una "realtà" tridimensionale solida. Le animazioni sono scattanti, ma omogenee, e non mancano persino effetti speciali come spruzzi ed imbarcate d'acqua, tanto spettacolari quanto, a volte, pericolosi!

La povera cicalina del PC viene sfruttata al massimo delle sue possibilità qualora non si impieghi una qualsiasi music card; in quest'ultimo caso potremmo migliorare







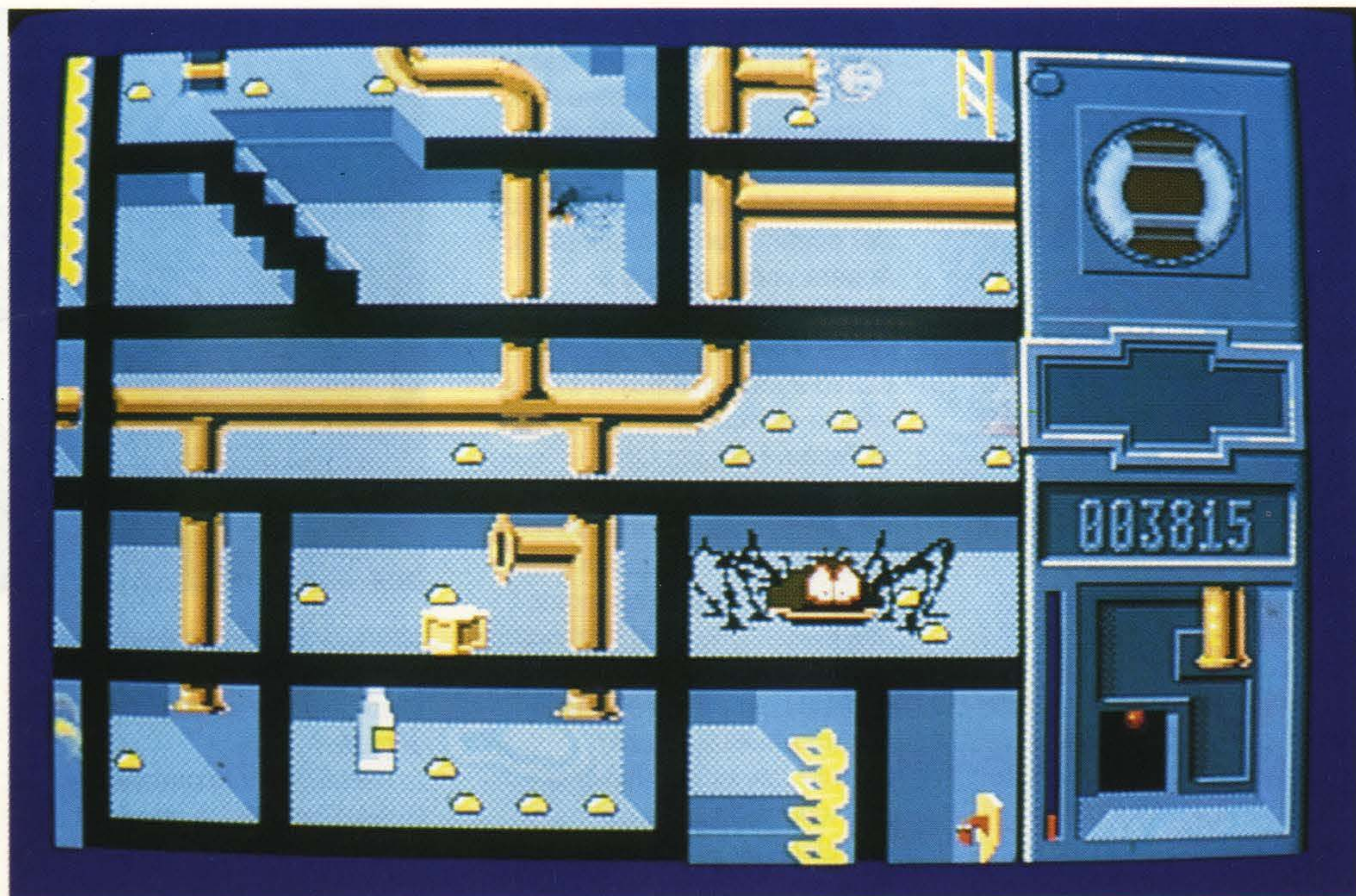
notevolmente la colonna sonora del gioco che, comunque sia, viene sempre dominata dall'immancabile rombo dei motori.

Nel complesso PowerBoat USA si rivela come un ennesimo asso nella manica Accolade, ancora una volta in grado di stregare e rapire ogni tipo di videogiocatore con un prodotto indubbiamente originale, divertente e duraturo.

Val. Globale: 8,9

THE TOYOTTES

INFOGRAMES
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000



Dalla Infogrames, in questi ultimi tempi particolarmente maturata e prolifica, arriva un ennesimo videogame-cartoon, degno erede della giocabilità e dell'originalità di best seller come Jumpin' Jack Son e North & South.

I Toyotte non sono gli ingegneri di qualche casa automobilistica giapponese, ma bensì dei simpatici topolini che vivono in un mondo sotterraneo dal quale non escono mai, per timore di esser divorati da terribili mostri di cui şi narra nelle loro leggende. Il re dei Toyotte, un tipo alquanto strambo e pervaso da manie egocentriche e tiranniche, ha un figlio, tale Barnabò, che sarà il protagonista involontario di questa loro vicenda computerizzata. Un brutto giorno infatti il giovane erede al trono si perde, giocando a pallone, ed un paladino di nome Cipriano viene incaricato di esplorare ogni singolo anfratto del regno dei Toyotte nella disperata missione di recupero. Ciò comporterà senza dubbio più di un'uscita dal mondo sotterraneo, con relativo rischio di incontrare e fronteggiare i mostri "mangia-topolini" di cui sopra.

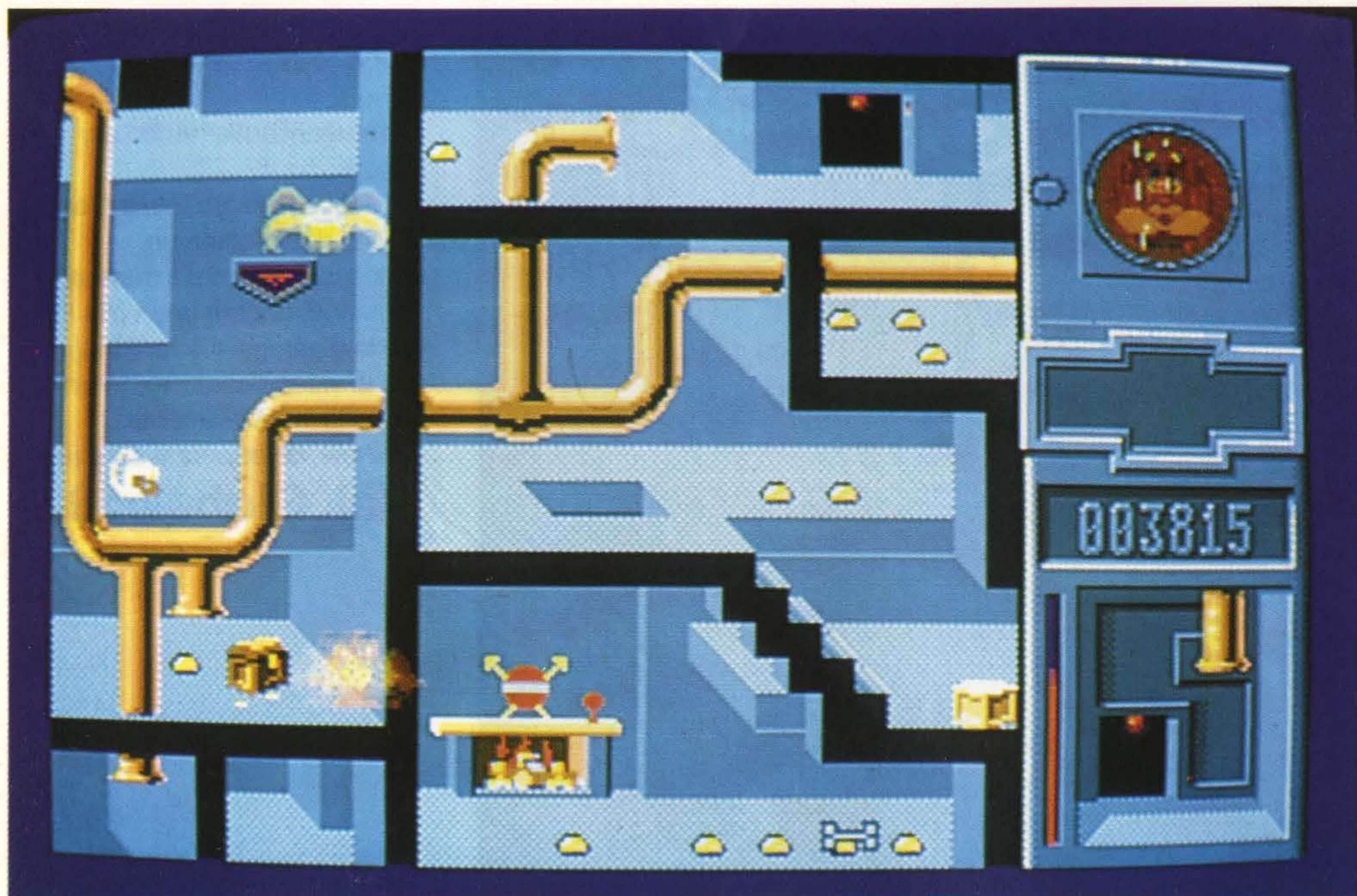
Il gioco viene quindi vissuto attraverso il personaggio di Cipriano che si muove in un universo tridimensionale, organizzato a guisa di platform-game. Vi sono tre tappe-livelli da completare in ordine gerarchico; innanzitutto è necessario recuperare il pallone di Barnabò, quindi ritorvare quest'ultimo e, per finire, riportare emtrambi dal sovrano dei Toyotten, raggiungendo la sala del trono. Il nostro compito non è affatto facile, ma quel che è peggio è che, in caso di fallimento, ci aspetterà la tortura "della pinzetta" quale punizione per la nostra incapacità. Ora, visto che non ci teniamo neppur minimamente a scoprire in cosa consiste questa tortura (forse una depilazione senza ceretta? O qualcosa di più trucido a la Jack The Ripper?!), sarà meglio caricare il disco programma e metterci subito all'opera!

Durante il gioco possiamo muovere Cipriano con il joystick ed utilizzare il tasto di fuoco per fargli menar pugni e cazzottoni ogniqualvolta dovrà combattere contro un mostro. Per raccogliere i numerosi oggetti bonus basterà passar loro sopra. I nemici sono differenziati in cinque terribili categorie che rispondono ai Guardiani (ci richiedono necessariamente uno specifico oggetto bonus), ai Form (terribile Groviera mutante tanto ghiotto quanto letale!), ai Pill (analogo ai precedenti), agli Inseguitori e ai Mostri dei Tubi (che albergano nei vari tipi di condotti che attraversano il mondo sotterraneo). Gli indicatori di gioco ci vengono in aiuto con un ottimo radar, uno status degli oggetti recuperati e dell'energia rimastaci, nonchè il classico punteggio ed il numero di vite a nostra disposizione.

The Toyottes si rivela quindi un accativante e complesso platform game che proprio nulla ha da invidiare a tanti "fratelli maggiori" arcade. Graficamente parlando ci troviamo di fronte ad ottime e veloci animazioni, gestite su coloratissimi e dettagliati scenari, pervasi da uno scrolling di ottima fattura. Simpaticissimo il commento sonoro, classico di un cartone animato.

The Toyottes è un game origiale e molto divertente che nasce dall'esperienza di una software house che finalmente ha tutte le carte in regola per sfidare e battere l'inarrestabile invasione del software d'oltreManica. Un game accattivante dedicato a tutte le età.

Val. Globale: 8,8



WINDOW WIZARD

RAINBOW ARTS
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000



La Rainbow Arts ha fatto un gioco per bambini; non per questo si tratta di un prodotto di dubbio valore o di limitata area di impatto, perchè oltre alla ormai sviluppatissima esperienza dei suoi game designer, la software house tedesca ha privilegiato giocabilità, interazione e sano divertimento, facendo l'occhiolino ai più "seriosi" e "maturi" shoot'em up, platform game, ecc.

Window Wizard non è, come potrebbe suggerire il titolo, un RPG o un fantasy game, ma bensì un giochetto d'azione ispirato direttamente alla saga di Crazy Climber e di Beauty & The Beast (chi se lo ricorda su Intellivision vince un po pò di bambolona!!!). Il nostro mago delle finestre altro non è che un intraprendente e volonteroso lavavetri, assoldato per ripulire la facciata di un altissimo palazzo. Spostandosi sulla sua classica piattaforma semovibile, il nostro eroe dovrà vedersela con i "souvenir" lasciati dai piccioni, gatti a zonzo sui cornicioni, bombe disseminate qua e là (nei giochi di questo tipo le bombe non mancano mai!), uccelli preistorici (questa l'hanno proprio tirata fuori con le pinze!!!), maniaci suicida e nuvolette di acido corrosivo. A complicare ulteriormente l'opera di pulizia dei vetri contribuirà poi tutta la gente che abita nel palazzo che, non sempre bendisposta a farsi "lavare il parabrezza", ne combinerà di tutti i colori per farci cadere, slittare e perdere ogni tipo di appiglio. Infine bisognerà fare molta attenzione a non rompere nessuno vetro, pena l'inevitabile erisarcimento dei danni completamente di tasca nostra!

Window Wizard è perciò un gioco semplice da capire ed imparare, ma terribilmente avvincente e complicato da sviluppare. Si impiega principalmente il joystick, sfruttando anche la barra spazio per gestire il ricco pannello di controllo ove, a fondo schermo,





sono localizzati tutti gli indicatori di gioco. Qui troveremo il numero di finestre rimaste da pulire, gli allarmi con le indicazioni per raggiungere le bombe da disinnescare, ecc.

Graficamente parlando Window Wizard è davvero un gioiellino di parfezione, a partire dai simpaticissimi e dettagliati background, fino alle ottime e velocissime animazioni. 100 differenti sprite, organizzati su ben sette livelli-palazzi, garantiscono infine una certa continuità di interesse e divertimento.

Window Wizard possiede anche una simpaticissima colonna sonora che sembra tratta da un vero arcade e sfrutta egregiamente le potenzialità di Amiga.

Val. Globale: 8,8

Un prezzo straordinario!
Chiedete i "Classic Hits" nei migliori negozi.



C.T.O. s.r.l.
40069 ZOLA PREDOSA (BO) - Via Piemonte, 7/F
Tel. (051) 75.31.33 (r.a.) - Telefax (051) 75.34.18

I MIGLIORI TITOLI D



DELLA VOSTRA VITA.

I titoli **"Classic Hits"** sono disponibili* per: **AMIGA; ATARI ST; C. 64 cassetta e disk; PC IBM 5 & 3; AMSTRAD CPC.**

* I titoli non sono sempre disponibili in tutti i formati.

BLUE ANGELS

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 42.000

Sfrecciano finalmente anche sui cieli Amiga le "Frecce" a stelle e a striscie Accolade. I Blue Angels americani si muovono con realistica velocità e soddisfacente dinamismo nel processore 68000 che riesce ad offrirci un grande spettacolo di giocabilità e divertimento. Al comando della pattuglia, come solisti o come semplici partecipanti alla squadra acrobatica, potremo imparare a manovrare e sfruttare la massimo il nostro F/A-18 Hornet, prendendo lezioni dagli istruttori computerizzati e da un vero simulatore implementato al programma. La vastissima gamma di figure e numeri acrobatici che potremo eseguire viene fedelmente riproposta dalla realtà dei Blue Angels, attraverso spettacolari animazioni. E' in definitiva un ottima ed originale simulazione.

Val. Globale: 8,7



F1 MANAGER

SIMULMONDO
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 39.000

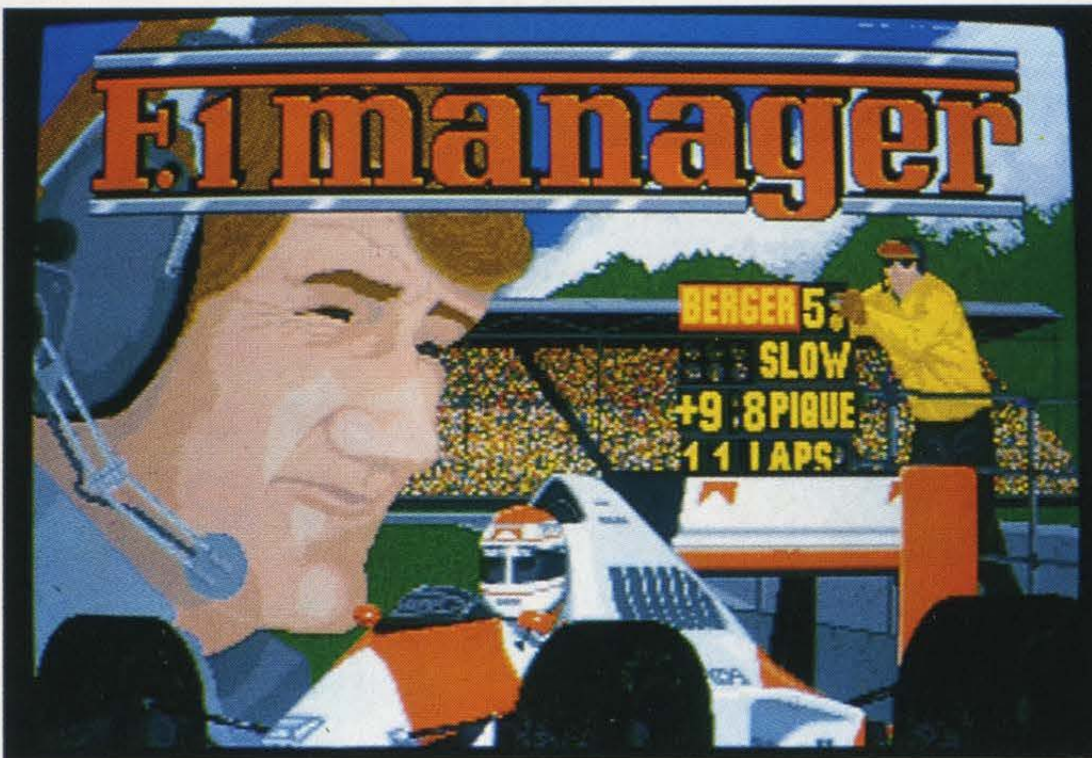
Rombando, rombando (con un "cavallino" che nitrisce in italiano!!), arriva anche per la famiglia ST il best seller Simulmondo.

Il gioco viene suddiviso in una complessa e altamente realistica sezione manageriale ed una porzione arcade particolarmente difficilotta, cattivella e spaccajoystick.

Del resto, proprio come nella realtà, ci vuole polso fermo, abilità, coraggio, resistenza ed intelligenza per portare alla vittoria non solo il proprio team, ma soprattutto la propria quattroruote sfrecciante e sfavillante.

Un gioco-simulazione che non mancherà di stregare anche chi non predilige particolarmente questo genere di disciplina sportiva.

Val. Globale: 8



NINJA SPIRIT

ACTIVISION
NUOVA VERSIONE: CBM64/128
DISCO - NASTRO
PREZZO: LIT. 25.000

Sul CBM64/128 l'ultimo guerriero Ninja nato in casa Activision si muove con agilità e velocità impressionante, così come la poderosa armata di assassini prezzolati che tenteranno di sbarrargli il cammino. Tratto direttamente e quasi contemporaneamente dall'omonimo coin-op che sta furoreggiando in mezzo mondo. Armi extra, mostri di metà e fine livello, tantissime mosse segrete a disposizione, tanta giocabilità, ottima grafica: questi sono gli assi nella manica del Ninja Activision che, dulcis in fundo, potrà sfruttare, di tanto in tanto, un alter ego spettrale ed invincibile che gli faciliterà il compito di sterminare in massa il nemico. Anche l'aspetto sonoro del game riesce a stupirci piacevolmente dimostrando, ancora una volta, che molto tempo dovrà passare prima che l'astro del CBM64 tramonti definitivamente.

Val. Globale: 8,4



SUPERLEAGUE SOCCER

IMPRESSIONS
NUOVA VERSIONE: CBM64/128
PREZZO: LIT. 25.000

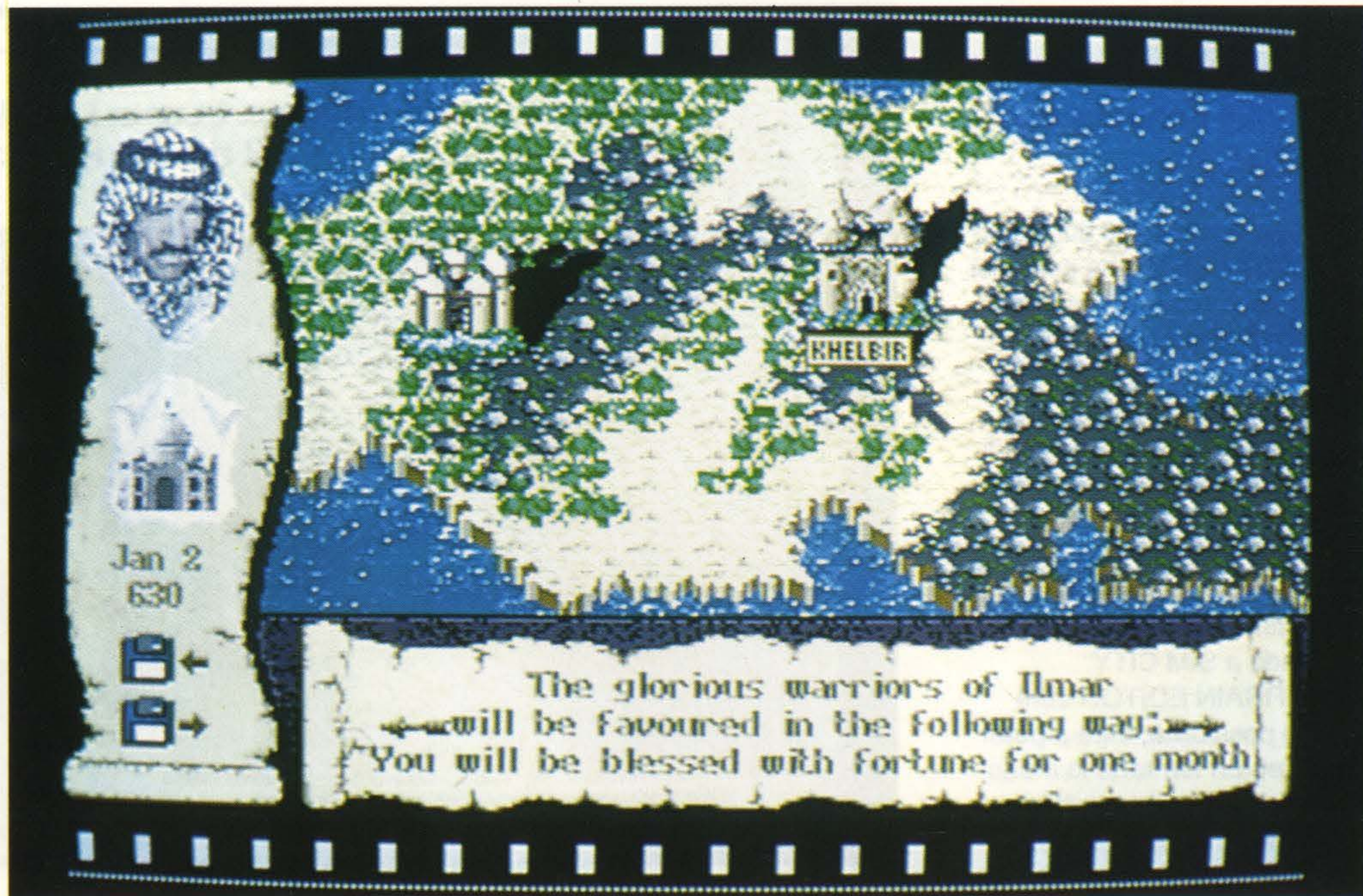
Superleague Soccer appartiene alla gamma dei prodotti Impressions marchiati Plato; si tratta di una serie di programmi altamente stimolanti ed interattivi che, come in questo caso, vogliono imporsi per originalità e carica di interesse indubbiamente notevole. In Superleague Soccer amministriamo una squadra della massima divisione inglese, organizzandone ogni aspetto e investendoci della carica di allenatori, medici, direttori tecnici e manager. Sono incluse le competizioni europee e di coppa, oltre 400 atleti tra cui scegliere e gestire acquisti/vendite e trasferimenti, una lunghissima serie di attributi e caratteristiche per ciascuno di questi, nonchè una interminabile serie di variabili. Graficamente parlando Superleague Soccer possiede un solo neo, una mediocre fase arcade che penalizza il gioco.

Val. Globale: 7,2



KHALAAN

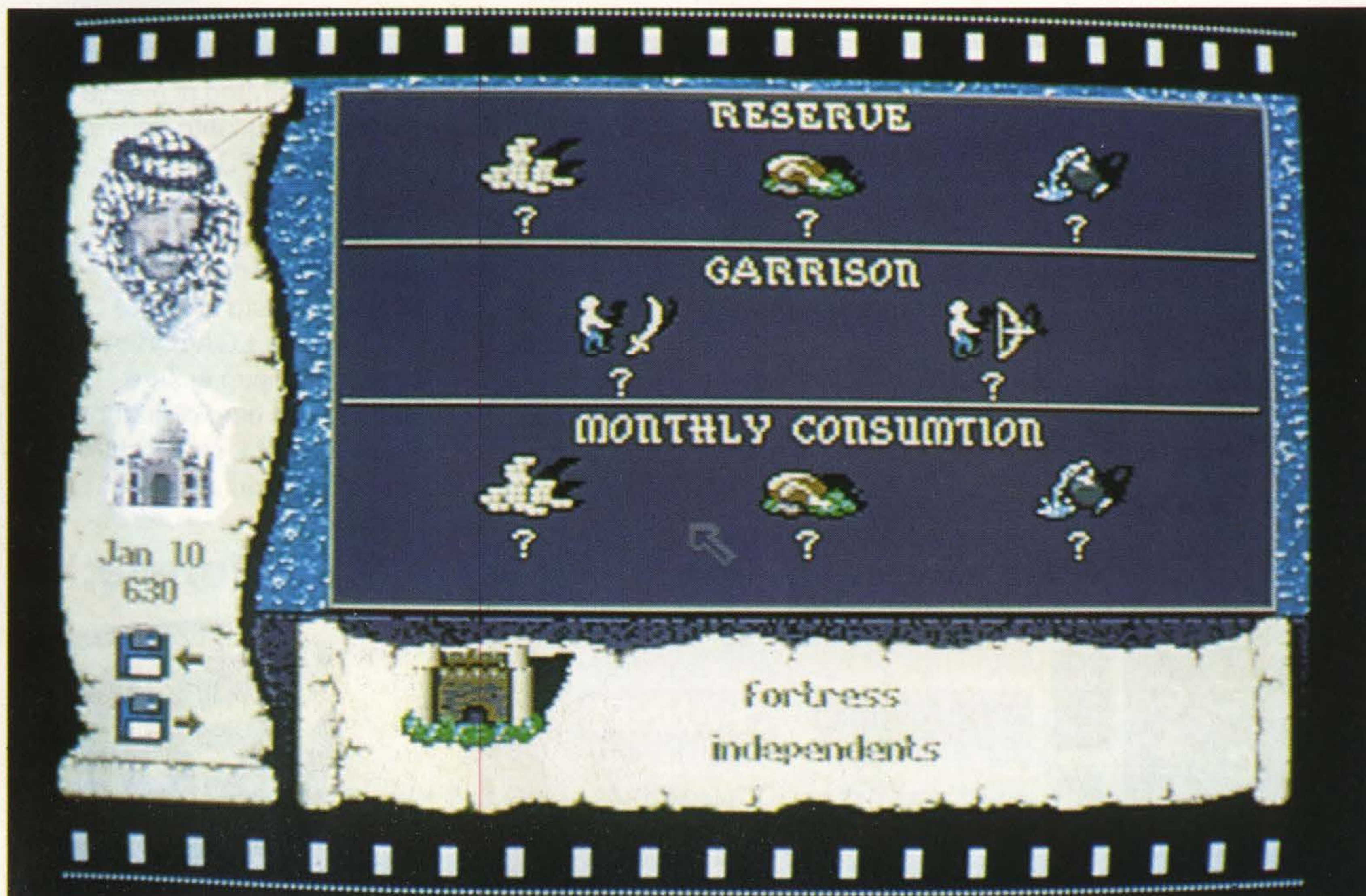
RAINBOW ARTS
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000



Chi pensa che la Rainbow Arts sia solo una software house di videogiochi si sbaglia di grosso. Dopo aver già dimostrato la propria capacità di realizare ottime adventure e qualche valida simulazione, la casa di Dusseldorf ci offre uno stupendo arcade-adventure che fa l'occhiolino all'RPG Legend Of Faerghail pubblicato in contemporanea. Khalaan ci trasporta nel magico Medio Oriente dei sultani e delle lampade magiche (lontano perciò dall'attuale, sanguinoso scenario di guerra "eterna"!!), impegnati in una vicenda tipicamente fantasy. Nel magico e favoloso regno di Khalaan quattro califfi, da sempre in lotta fra loro per il predominio politico, si sono dovuti unire in una alleanza atta a sventare l'avverarsi di una terribile profezia. Una sinistra e misteriosa entità maligna è infatti in procinto di scatenare l'invasione dell'intero regno con la sua orda di demoni e creature d'incubo, assetate chiaramente di sangue umano. Solo organizzando la resistenza e una controffensiva attentamente pianificata potremo sventare la minaccia ed eleggerci Gran Califfo di Khalaan (con tutti gli onori e i "denari" del caso!). Anche si si parla di alleanza con gli altri tre potenti questi ultimi cercheranno sempre di entrare in competizione per raggiungere l'alta carica suddetta, perciò occhi aperti: non ci si deve fidare di nessuno!



Khalaan si sviluppa dunque come un'adventure dinamica in cui vengono miscelate strategia ed azione. Quattro in particolare sono le fasi di gioco vero e proprio in cui potremo commerciare, spostarci da un punto all'altro del regno, impegnarci in battaglie navali e affrontare le orde del terribile invasore. Il tutto viene supportato da un'incredibile vastità di scenari, scrolling ed animazioni velocissime ed omogenee, nonchè uno sviluppo in tempo reale dell'intera vicenda; potremo quindi impostare alcuni parametri di gioco che ne prevedono la lunghezza e la velocità, nonchè l'abilità e la resistenza di ognuno dei tre califfi rivali. Ottima perciò la rappresentazione grafica ed anche il commento sonoro che si rivela senza dubbio coinvolgente. I programmatori Rainbow Arts, gli stessi fra l'altro di Joan Of Arc e Days Of The Pharaoh, sono riusciti a realizzare un arcade-adventure ancor più interattivo e divertente, basandosi su un soggetto di gioco indubbiamente originale e molto stimolante. Certo non si tratta di un ennesimo, e probabilmente vendutissimo, shoot'em up, ma ogni tanto val la pena di far lavorare piacevolmente il cervello e non solo il pollicione scassa-joystick, non vi pare?!



Val. Globale: 8

SIM CITY TERRAIN EDITOR

INFOGRAMES
AMIGA - MS DOS
COMPATIBILI - MACINTOSH
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO L. 28.000

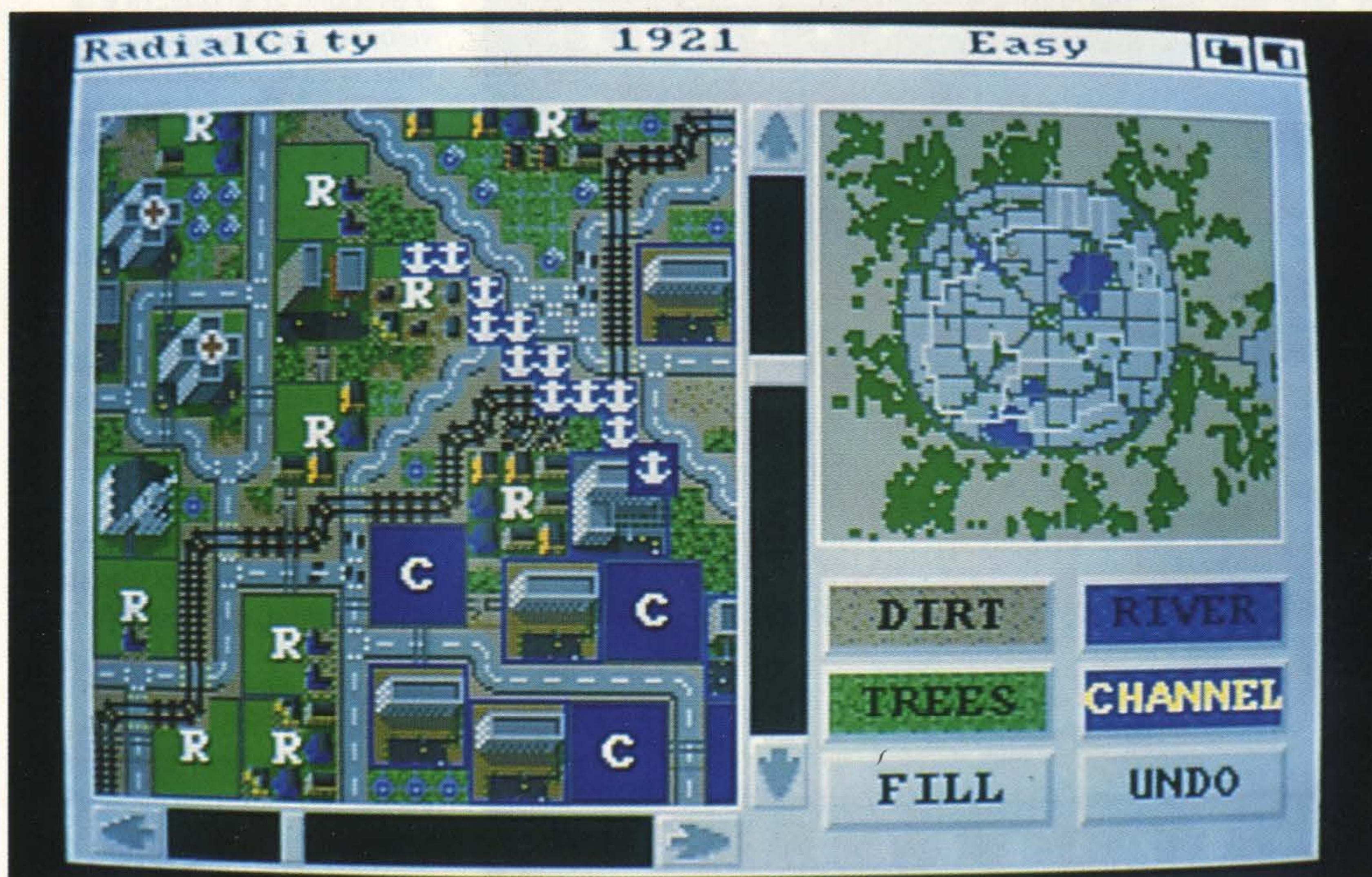
Dopo l'indiscusso successo di SIM CITY, che nei mesi scorsi ha venduto un grande numero di copie, ecco che la INFOGRAMES, sull'onda del successo, ha pubblicato un TERRAIN EDITOR in grado di creare nuovi scenari per SIM CITY.

Ora è possibile disegnare nuovi territori e modificare quelli precedentemente costruiti giocando a SIM CITY.



TERRAIN EDITOR offre infinite possibilità, oltre a poter generare un territorio in modo random (cosa già possibile col programma principale) ora, partendo da un'area di 18 per 18 Kmq, si possono sistemare i canali, gli alberi, il mare ed il terreno libero. Una volta disegnato in maniera grossolana il background si può iniziare a sistemare le varie zone del territorio. Se siete alla ricerca di guai e di notti insonni potete crearvi un territorio invivibile, ove far sorgere in un secondo tempo una città con traffico, smog e vari problemi sociali come criminalità o mancanza di infrastrutture. I problemi dovrete poi risolverli durante le varie fasi del gioco, pena il fallimento del vostro lavoro e la conseguente fuga dei cittadini dalla vostra mostruosa creatura. Potete cosi modificare gli scenari già presenti in SIM CITY, oppure modificare le città da voi create giocando una partita, quante volte la popolazione voleva un aereoporto e voi non siete riusciti a costruirlo per mancanza di un terreno adatto in una zona determinata??? Bene con TERRAIN EDITOR potrete anche barare un po' ed ovviare a questo tipo di inconveniente, un modo non troppo leale per risolvere le non sempre legittime richieste di commercianti ed industriali, restii a pagare le tasse, ma pieni di esigenze e lamentele. Tutto il mondo è paese, cosa ci volete fare!!! Ora finalmente potrete apportare le modifiche che da tempo avete pensato per San Francisco o per Tokio, cosa fino ad ieri impossibile con il solo utilizzo di Sim City, potrete persino creare un fiume in mezzo ad una città priva di canali fluviali, o costruire grandi parchi in città congestionate dal traffico e prese nella morsa dello smog. Col programma vengono dati anche i file contenenti i dati di alcune città (9 per la versione PC, 18 per quella AMIGA e MAC). I file creati sono compatibili con le varie versioni di computer, una città creata su AMIGA può essere usata anche su PC o su MAC e viceversa. L'utilizzo del programma è semplicissimo, si fa tutto con il solo utilizzo del mouse. I vari comandi vengono attivati con la sola pressione del pulsante del topastro.

La grafica è degna dei migliori arcade, chi ha già giocato con SIM CITY non avrà delusioni, questo editor è favoloso. Finalmente si possono eseguire tutte quelle operazioni prima impossibili e delle quali si sentiva mancanza: quante volte vi siete accorti di avere fatto degli errori e non potevate più tornare indietro??? Quante volte avreste voluto spostare delle aree industriali in una altra parte della città???? Bene ora tutto ciò è possibile. Barando un po' si può andare a modificare gli errori di urbanizzazione commessi giocando a SIM CITY, cosa questa non proprio leale, ma in politica tutto è ammesso, ne sanno qualcosa gli amministratori di mezzo mondo. Per quanto riguarda la versione per PC diremo subito che è identica a quella per AMIGA, solo la grafica (una volta tanto) è nettamente superiore, visto che SIM CITY gira in modo EGA e VGA. Il programma può essere installato su hard disk tramite il file di INSTALL che vi chiede anche il tipo di hardware posseduto.



Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

IL PIÙ GRANDE SUCCESSO INGLESE DI SPORT ... È PRONTO A COLPIRE IL MONDO ...

FOOTBALL MANAGER
World Cup Edition

Nel 1982, Kevin Toms creò Football Manager, sei anni (e mezzo milione di copie vendute) più tardi, Kevin ne ideò uno migliore e produsse Football Manager II, la risposta al desiderio di migliaia di fans di avere un gioco super.
Football Manager II ha avuto, come il suo predecessore, uno strepitoso successo; è un gioco pieno di interesse che dura da anni, con grande soddisfazione per i vecchi fans e con sicuro interesse per i nuovi. Con il successo di Football Manager II sono arrivati altri suggerimenti per avere un gioco ancora più bello: la risposta è stata Football Manager World Cup Edition un gioco ambientato in campo internazionale con tutte le emozioni di una competizione mondiale.
Un gioco che come i due che l'hanno preceduto ambisce ad essere ancora una volta un Best Seller.

Kevin Toms.



«Ho studiato la tecnica del gioco del football e ho intervistato manager di professione. Ho fatto del mio meglio per darti più tattica, più realismo, più giocabilità e per creare un gioco soprattutto divertente.



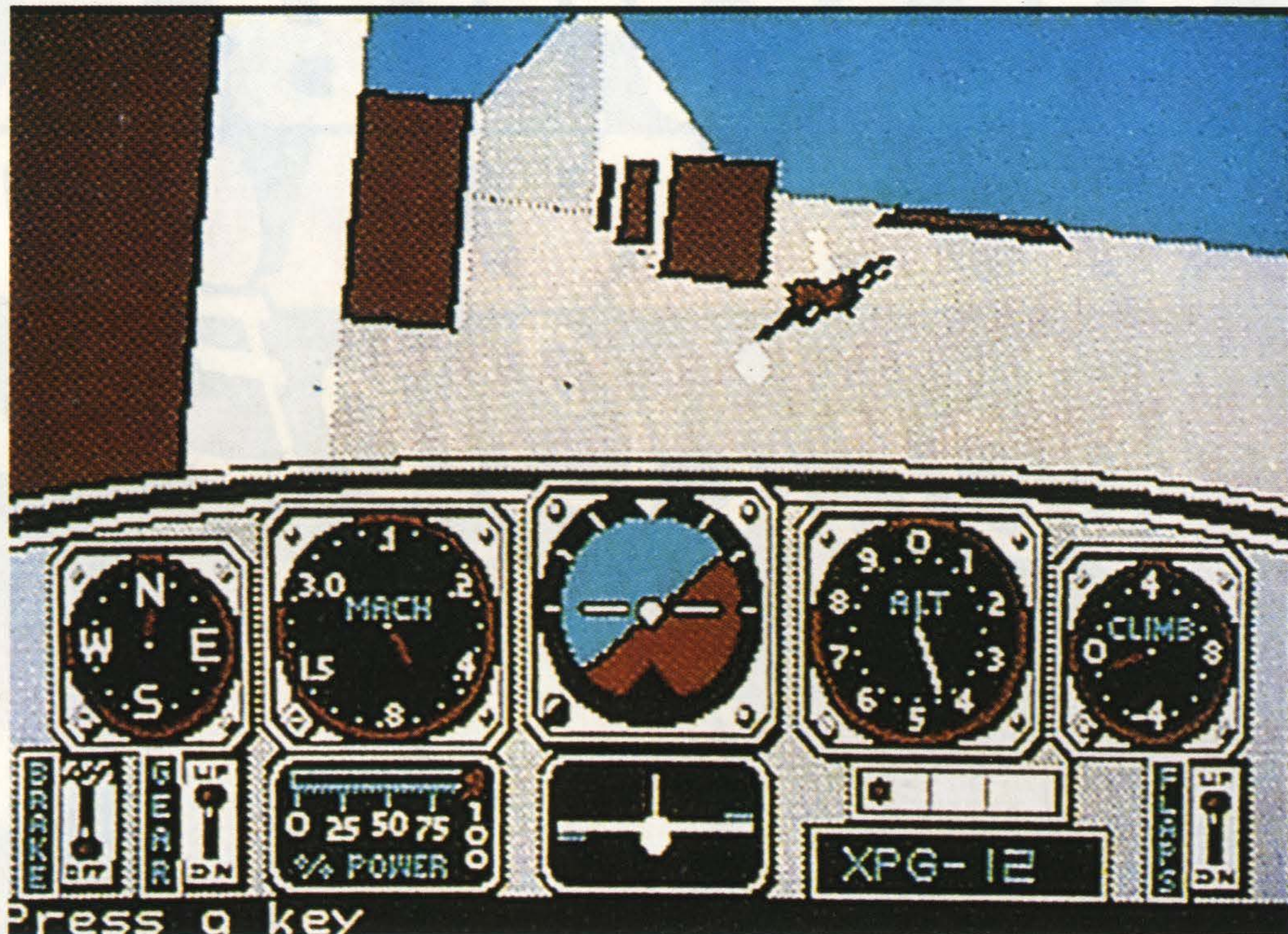
C.T.O. s.r.l.
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
VIA PIEMONTE, 7/F
TEL. (051) 75.31.33 (r.a.)
FAX (051) 75.34.18

Disponibile presto per:
CBM 64 cassetta e disco,
MSX,
ATARI ST,
AMIGA,
IBM PC.

Addictive
LIVE THAT DREAM

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER

ECA
AMIGA - C64/C128 - IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L.
VERSIONE PROVATA: AMIGA



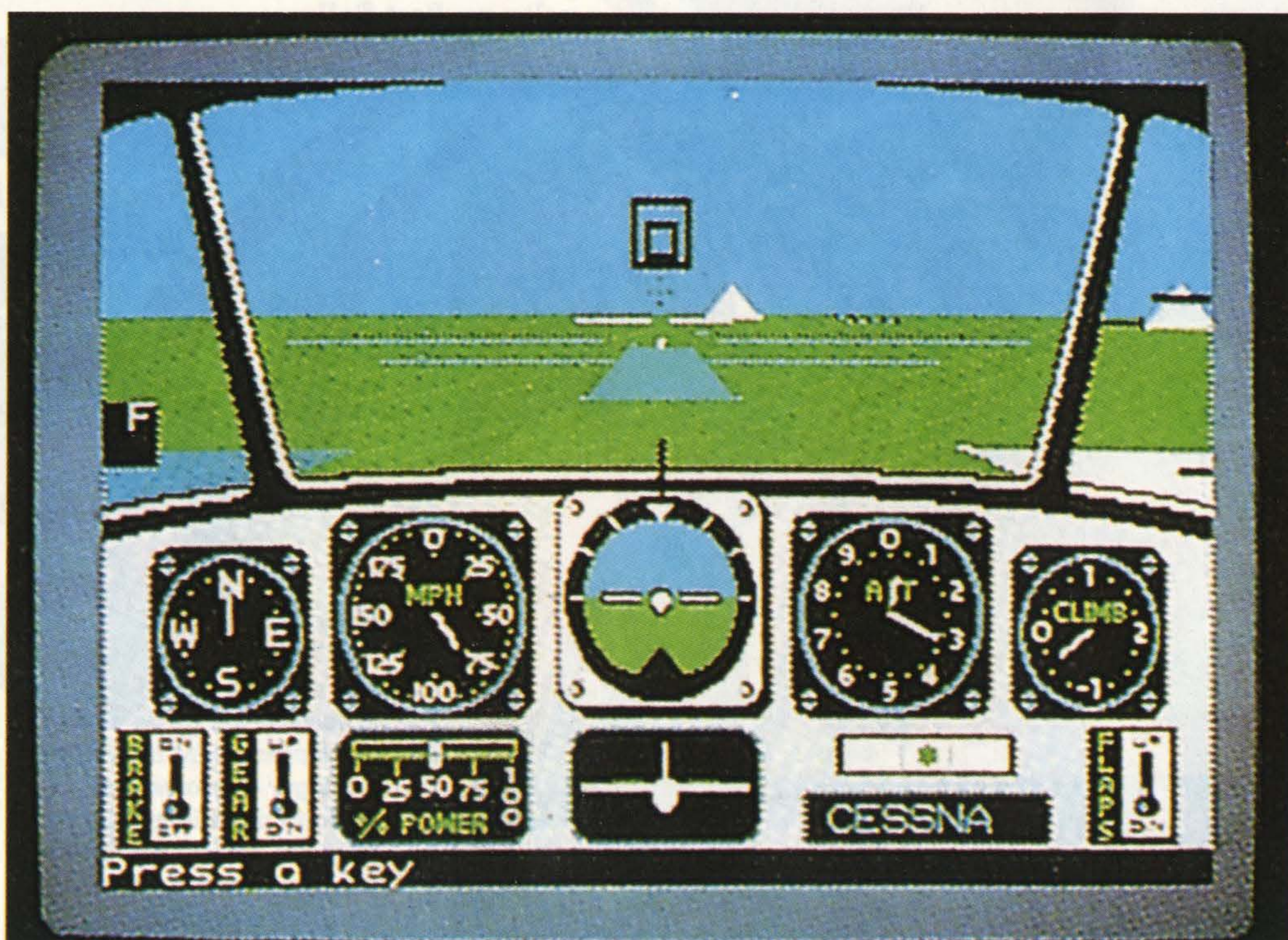
Dopo aver ripetutamente utilizzato la versione per PC di questo vecchio simulatore di volo, che anni fa fece una seria concorrenza ai vari FLIGHT SIMULATOR, ecco che, finalmente, la ELECTRONIC ARTS ha deciso di commercializzare la versione per AMIGA di CHUCK YEAGER'S, una versione corretta e migliorata in grado di sfruttare completamente le potenzialità dei computer a 16 bit. Il programma è ora in grado di tenere testa ai vari simulatori di volo per AMIGA, dal vecchio FLIGHT SIMULATOR II ai più giovani FALCON, BOMBER and company. Il game permette di scegliere fra varie opzioni, si va dal trainer al volo libero, ad azioni di combattimento vero e proprio. C'è la possibilità di scegliere fra ben quattordici differenti tipi di aerei: dal vecchio Piper ad elica ai modernissimi F18 ed F16.

All'inizio si può attivare la funzione DEMO e godere delle evoluzione compiute dall'aereo sul video, il risultato è notevole, degno della più agguerrita concorrenza. In ogni istante, durante le fasi di volo, è possibile, pigiando sulla barra dello spazio, entrare in un set di menu che permettono di controllare completamente l'aereo, possiamo scegliere il luogo dal quale fare iniziare il volo e la relativa altitudine (come nel FLIGHT SIMULATOR), possiamo così decidere dove partire: un luogo che non sarà necessariamente un aeroporto, si può infatti partire da un qualsiasi punto del cielo, sorvolando territori amici o nemici.

E' inoltre possibile cambiare il tipo di aereo sul quale si sta volando ed il punto di vista interno od esterno.

Lo zoom consente fino a 256 ingrandimenti, permettendo così di vedere il mezzo aereo dall'esterno da una distanza variabile da scegliersi liberamente.

Lo scroolling è stato molto migliorato rispetto alla vecchia versione per PC, ottenendo un ottimo risultato ed eliminando i problemi di refresh dell'immagine. Gli effetti sonori sono all'altezza dell'AMIGA, creando spesso degli attimi suggestivi e molto simili alla realtà.



La strumentazione è un po' ridotta all'osso, nulla in comune con i FLIGHT SIMULATOR II, III, IV, ma molto simile ai vari F29 RETALIATOR e BOMBER. Ci sono i controlli del carrello, l'altimetro, l'indicatore della velocità, quello dell'assetto e tutti gli strumenti indispensabili per poter pilotare un aereo a reazione.

Nulla comunque di troppo complicato da rendere difficile ed impossibile la vita ai vari acquirenti che non amano la complessità dei simulatori della SUBLOGIC o della MICROPROSE. Un simulatore di volo semplice da utilizzare, dove la simulazione non è alla ricerca dell'iperrealismo, ma vuole coinvolgere tutti gli appassionati, anche quelli meno smaliziati. Se la versione per PC non ha incontrato gli onori delle hit parade (almeno in Italia, perché negli USA il programma è stato vendutissimo, soprattutto negli anni scorsi, non dimentichiamoci che CHUCK YEAGER'S vide la luce nel lontano 1987) sicuramente la versione per AMIGA avrà gli onori della cronaca.

Val. Globale: 8

IMPERIUM

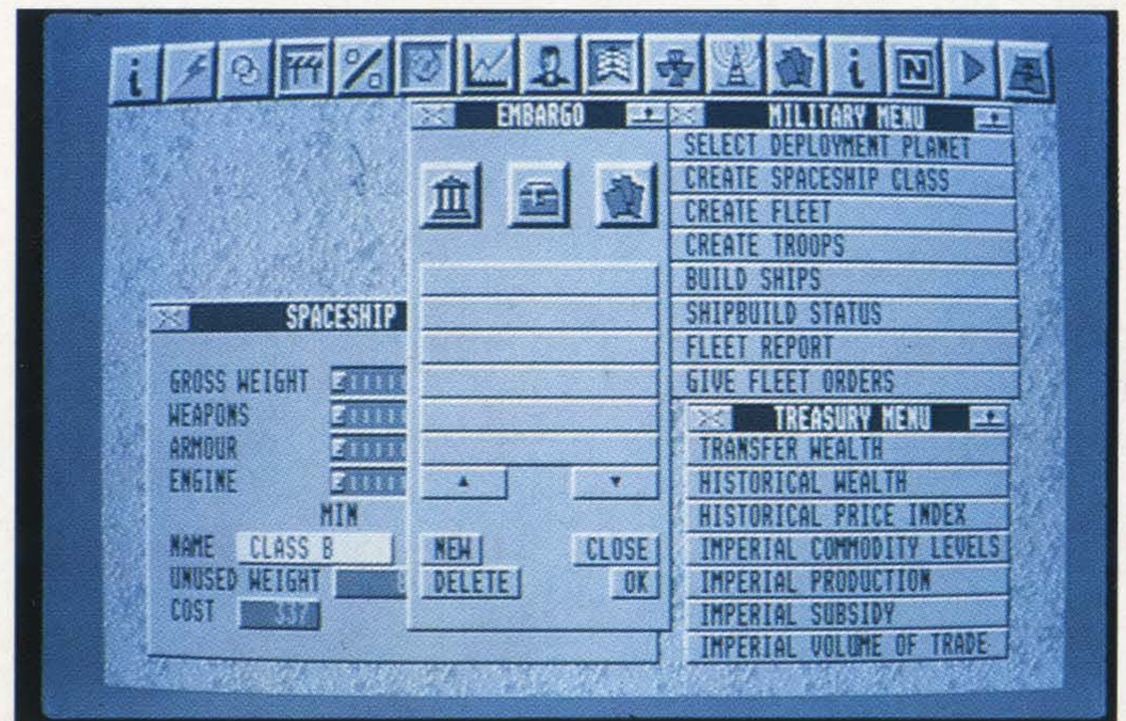
ECA
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT.

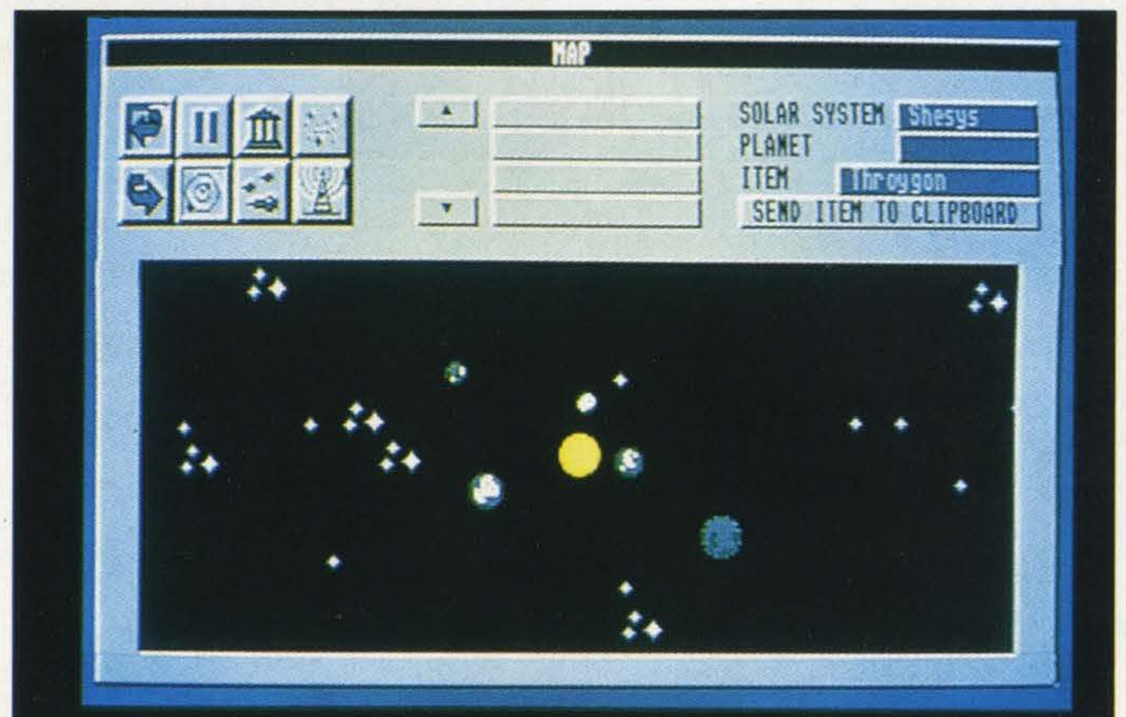
Imperium è un complesso gioco di strategia ambientato negli anni successivi al 2020. Si tratta di una simulazione dei millenni successivi di sviluppo della civiltà; il giocatore potrà diventare ultimo imperatore sopravvissuto nell'intera galassia. Ciò gli permetterà di esercitare la gestione economica, diplomatica, politica e militare di ogni nazione, regno e mondo in suo possesso. L'Electronic Arts si è avvalsa di un qualificato team di game designer che ingloba Mattew Stibb, espertissimo war game designer, e Katl Cropley, responsabile del progetto grafico di The Hound Of Shadow. In qualità di imperatore della Terra e dei pianeti suoi alleati, l'obiettivo del giocatore sarà quello di rimanere al potere per i 1000 anni successivi, oppure restare come unico reggente sopravvissuto, dopo inevitabili scontri armati, guerre e golpe di vario tipo. Per espandere il proprio impero bisogna costruire flotte di astronavi per invadere nuovi pianeti, alla ricerca di quelli ricchi di Nostrum, una speciale droga che dona l'immortalità. Questa chiara allusione al Melange di James-Dune-Herbert, ci porta dunque ad uno scenario di fantapolitica dinamica di vastissime proporzioni e complessità. I subordinati dell'imperatore rappresentano gli "occhi" e le "orecchie" del suo immenso dominio; ognuno di questi possiede il proprio livello di competenza, abilità diplomatica e carisma. Per mantenere ognuno di loro sotto la sua influenza, il giocatore dovrà necessariamente provvedere a fornir loro danaro, promozioni e, ovviamente, una bella scorta di Nostrum. Atmosfere musicali di pregevole fattura, interazione ad icone via mouse (esclusivamente) e multi schermi con mappe animate, consentono l'osservazione di tutti i pianeti ed i corpi celesti della galassia e del sistema solare. L'immediata interazione a finestre si incarica anche di fornire i dati informativi per aggiornare ogni progresso di gioco. Ad esempio potremo osservare l'arrivo a destinazione delle varie astronavi, la comunicazione dei messaggi diplomatici o l'avvento di un periodo di carestia su uno dei nostri pianeti.

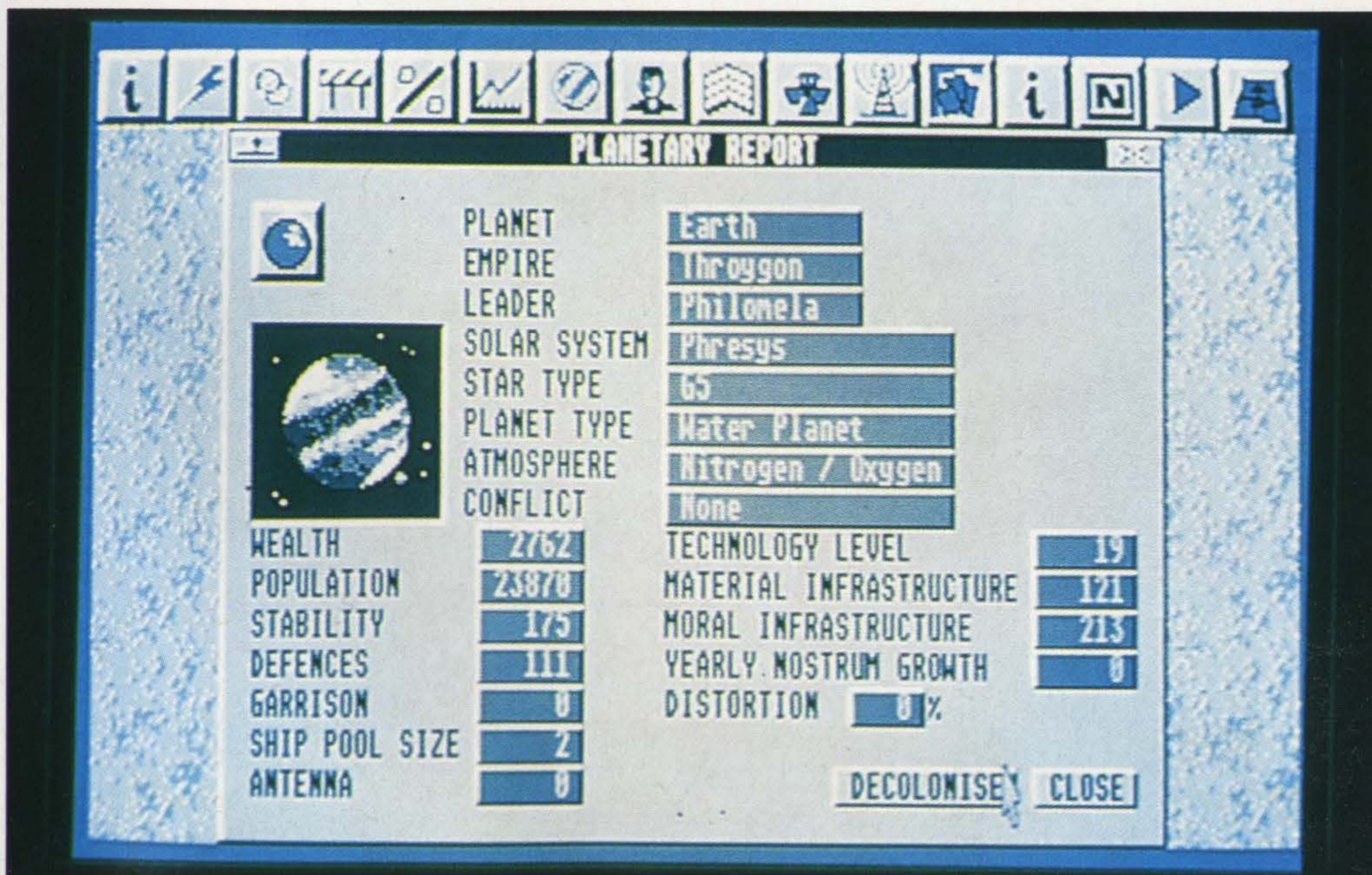
Il giocatore possiede due livelli di controllo in rapporto alle notizie che riceve. Potrà arrestare il gioco per ricevere le notizie oppure rimandare la loro visione alla fine di ogni turno di gioco. Imperium fornirà in ogni caso i rapporti completi in modo da non isolare completamente il giocatore dalla galassia che lo circonda. Le elezioni avvengono ogni 50 anni e l'imperatore potrà anticiparle di diritto. La carta storica di popolarità è un buon indicatore su come la politica dell'imperatore viene accolta.

Avrete perciò capito che Imperium è una simulazione altamente avvincente, ma tanto complessa e poliedrica da indirizzare esclusivamente ad un target di utenza particolarmente smaliziato, esigente e capace. Senza dubbio un gioco originale che, prendendo spunto dai timidi esempi di Millenium 2.2 e Stellar Crusade, ci offre una vera e propria epopea da vivere e maturare durante lunghissime sedute.

Val. Globale: 9



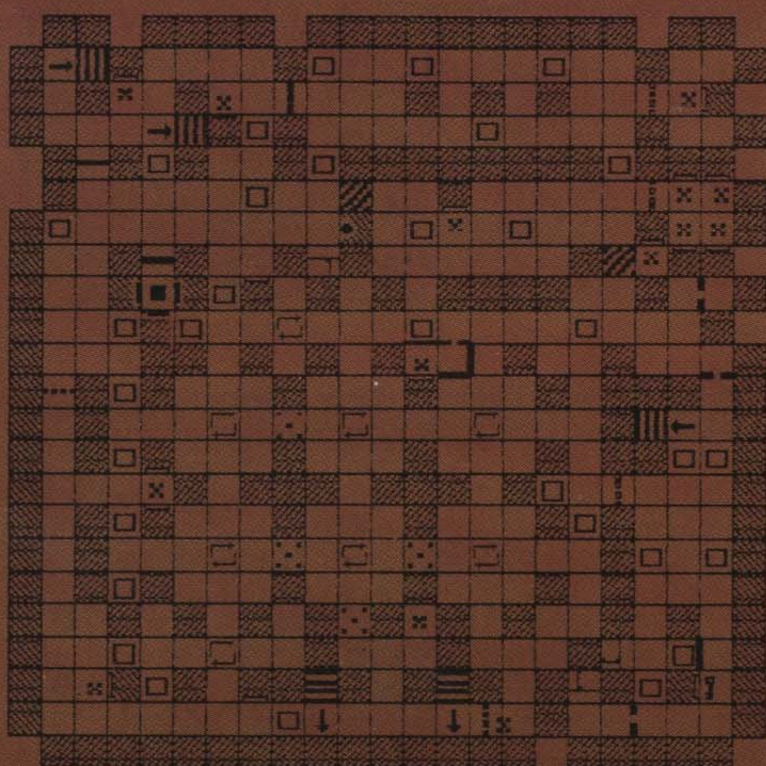


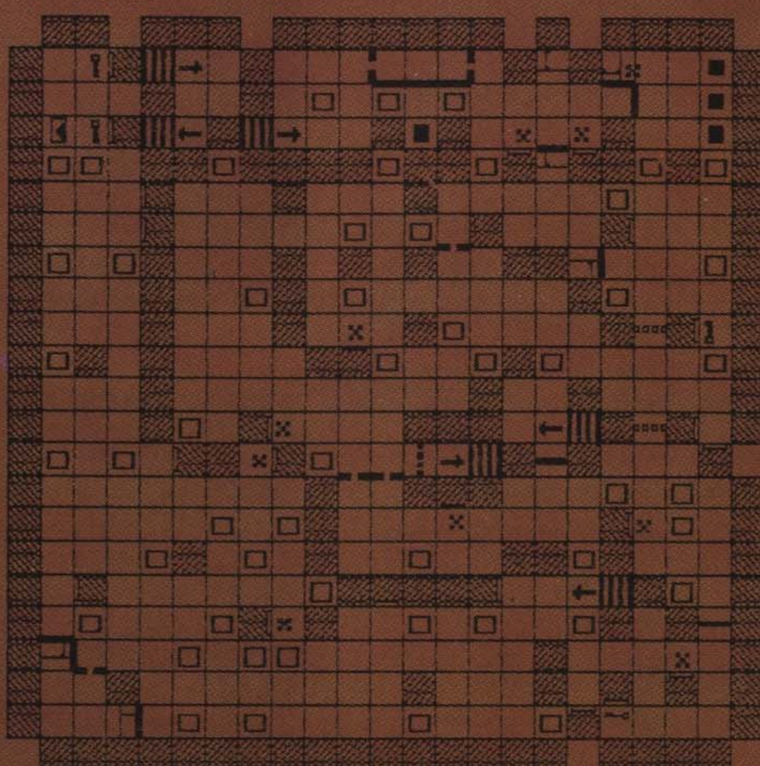


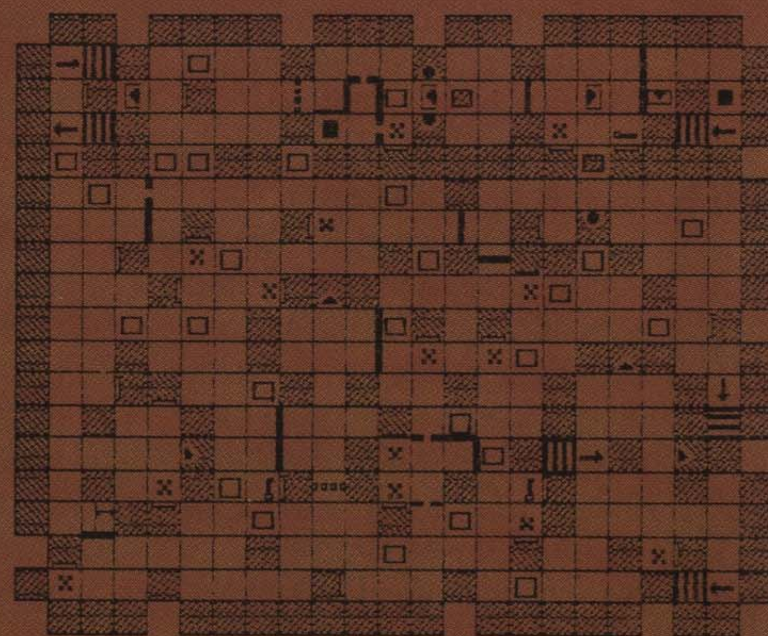
VG&CW YEP!

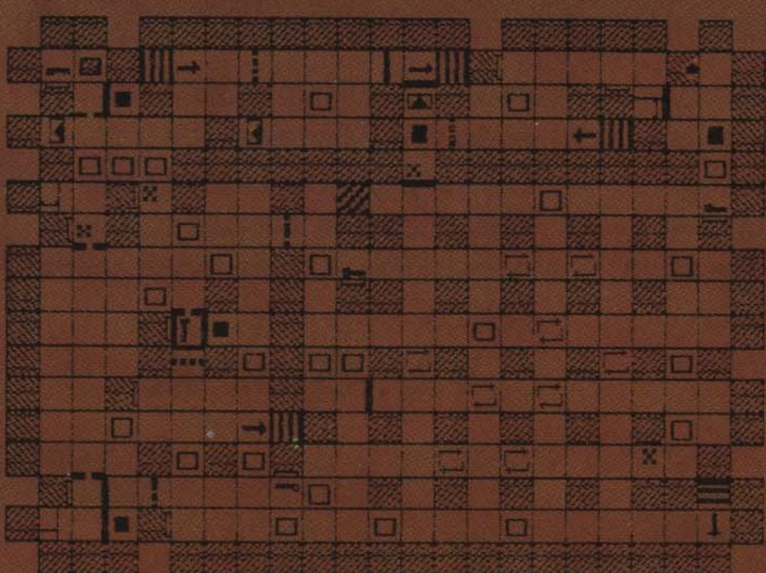
Blood

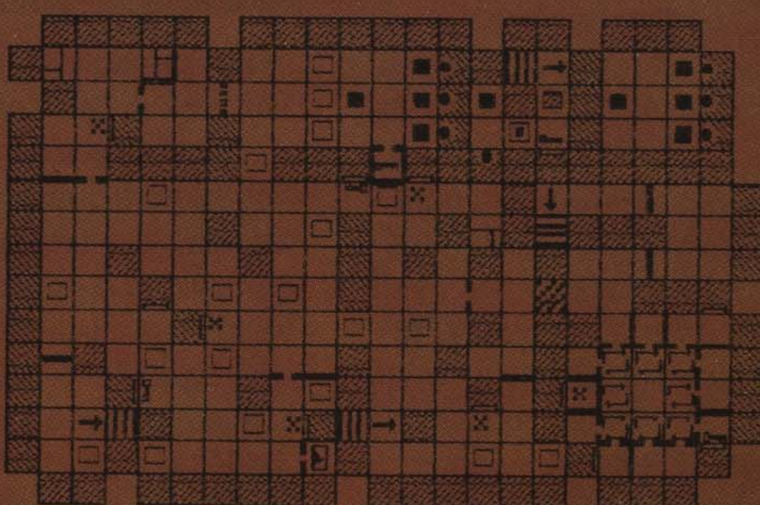
risolta by Loris Severi

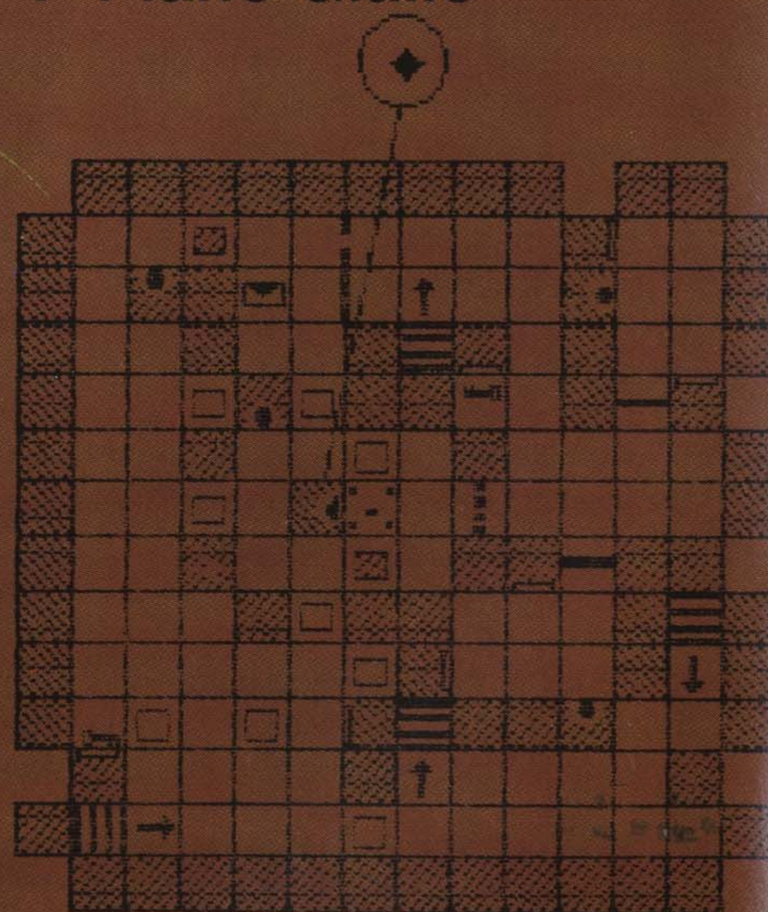

2º Piano Giallo

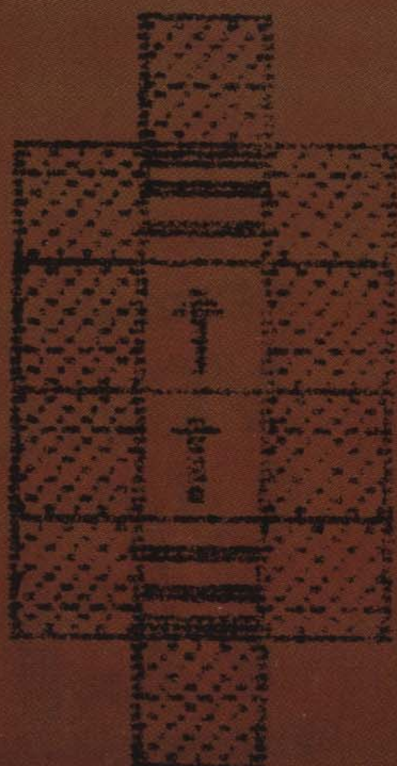

3º Piano Giallo


4º Piano Giallo

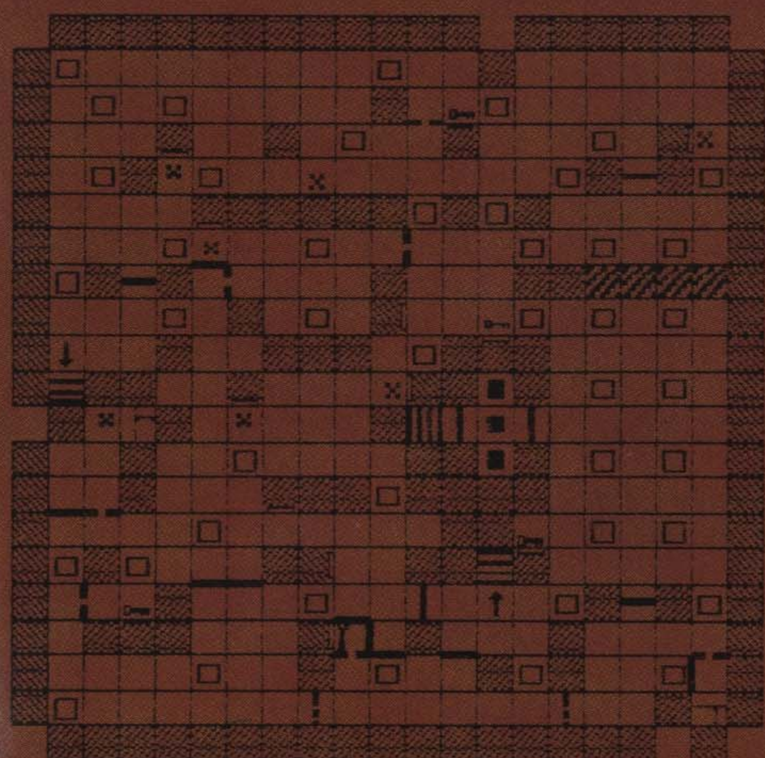

5º Piano Giallo

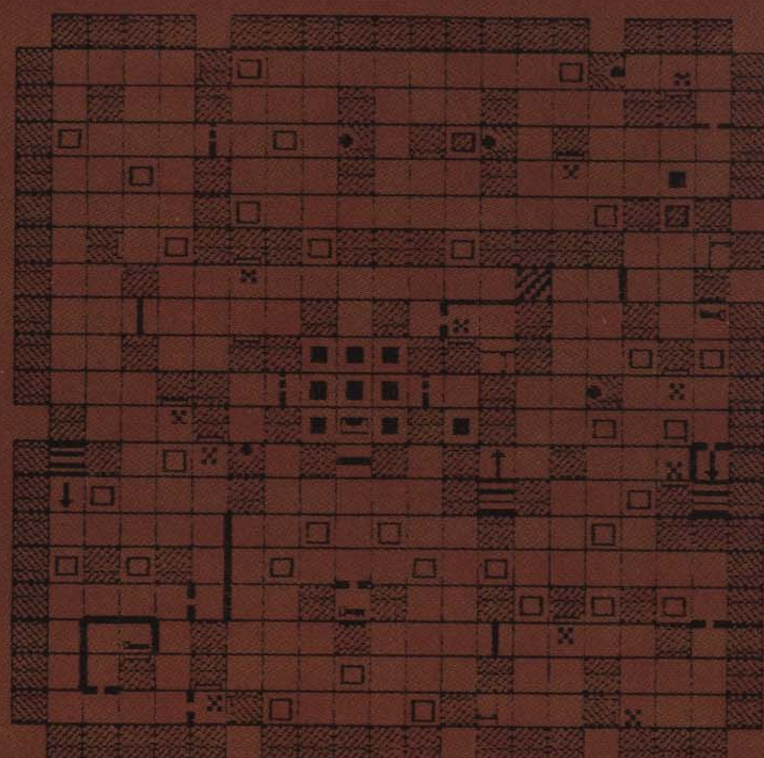

6º Piano Giallo

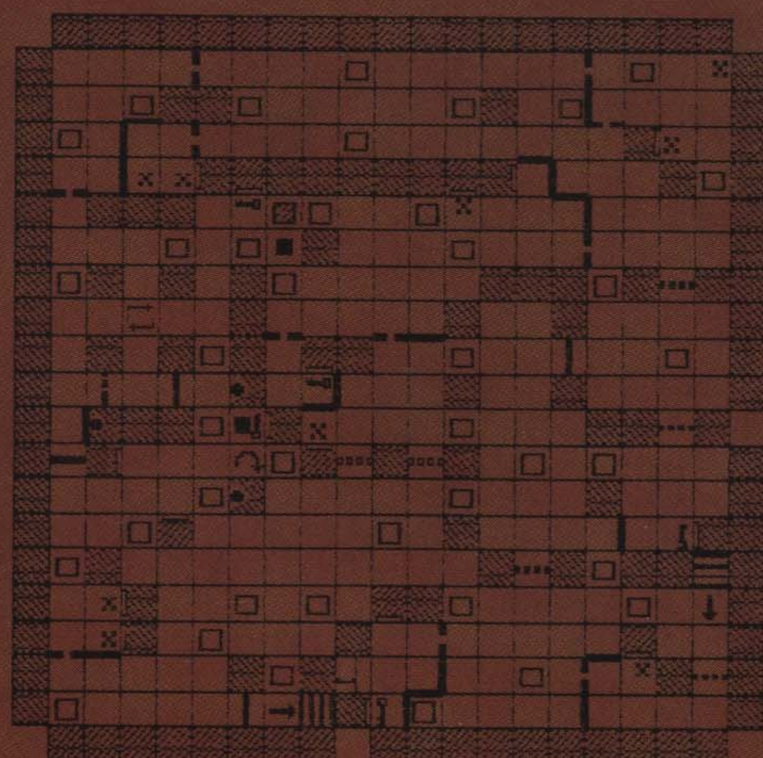

7º Piano Giallo

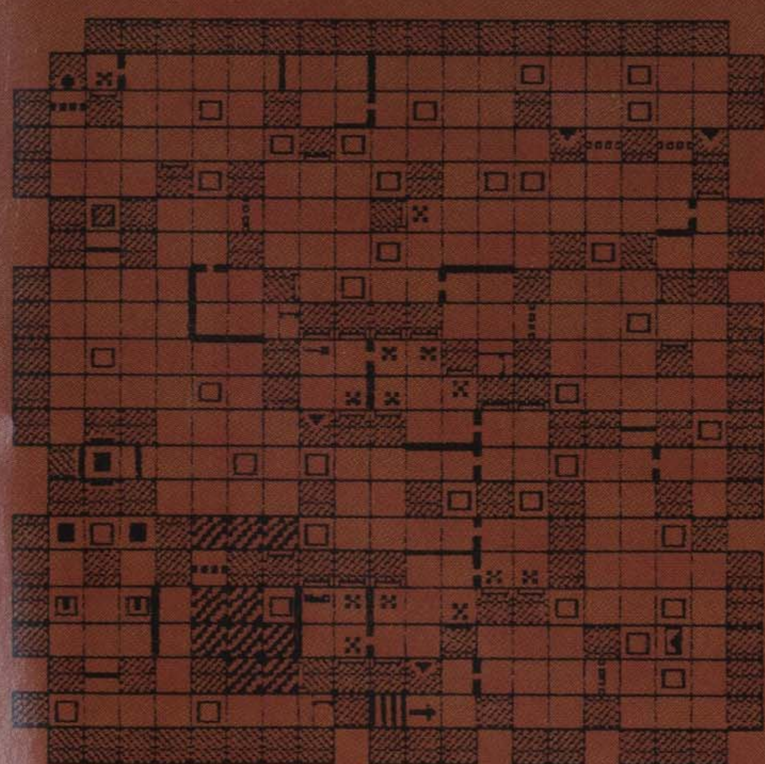

8º Piano Giallo

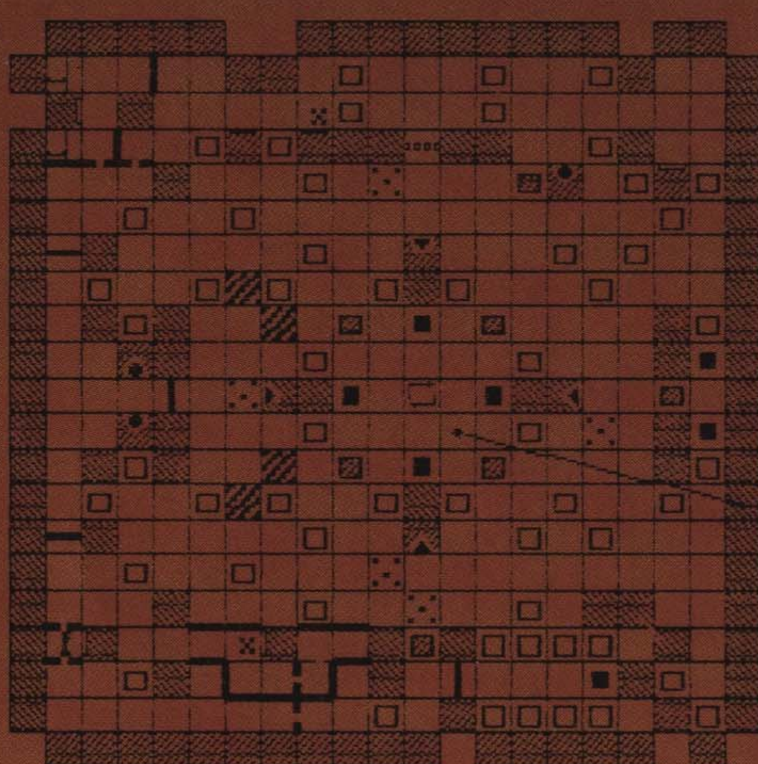
wych


2º Piano Zendick


3º Piano Zendick


4º Piano Zendick


5º Piano Zendick



6º Piano Zendick

eBloodwyck...finisce!

Ringraziamo ancora Loris Severi per la sua collaborazione!

MYSTERE

Nord, Est, Nord, Ovest, Ovest, Esamina Quercia, esamina Buco, prendi Medaglione, est, Est, Est, Prendi Mele, Est, Sud, Est, Sud, Esamina Tombe, Spingi Lapide, Scendi, Nord, Ovest, Esamina Obelisco, Leggi Iscrizione, Est, Sud, Sali, Nord, Ovest, Nord, Ovest, Ovest, Lascia Medaglione, Prendi Pietra, Pronuncia Statumest Portum, Nord, Est, Spingi Armi, Mangia Mele, Prendi Monete, Ovest, Nord, Nord, Nord, Lascia Monete, Lasciabussola, Lascia Collana, Lascia Pietra, Lascia Coltello, Sud, Ovest, Ovest, Spingi Specchio, Prendi Chiave, Est, Nord, Prendi Flauto, Sud, Est, Nord, Lascia Flauto, Est, Apri Porta Con Chiave, Nord, Esamina Leggio, Esamina Libro, Apri Libro, Chiudi Libro, Apri Libro, Leggi Libro, Lascia Chiave, Est, Est, Prendi Torcia, Ovest, Ovest, Sud, Ovest, Prendi Flauto, Pronuncia Sonix Flaute, Guarda, Lascia Flauto, Esamina Torcia, Rispondi Si, Sud, Ovest, Ovest, Nord, Nord, Scendi, Est, Prendi Osso, Ovest, Sali, Sud, Sud, Est, Est, Nord, Scendi, Est, Est, Sud, Sali, Est, butta Osso Nel Pozzo, Sud, nord, scendi, sud, Sud, Esamina Mensole, Prendi Pozione, Nord, Nord, Sali, Ovest, Scendi, Nord, Ovest, Ovest, Sali, Prendi Collana, Sud, Ovest, Ovest, Nord, Nord, Scendi, Sud, Sud, Bevi Pozione, Est, Sud, Esamina Quadro, Esamina Targa, Rompi Tela......
Sotto La Prima Tela Compare Il Famigerato Quadro E' Molto Bello, Raffigura Il Mostro Che Emerge Dalle Tetre Acque Illuminate Dalla Luna Piena. Insieme Al Quadro Trovi Una Mappa Che Ti Indica Una Barca Che Ti Permettera' Di Lasciare L'isola.....

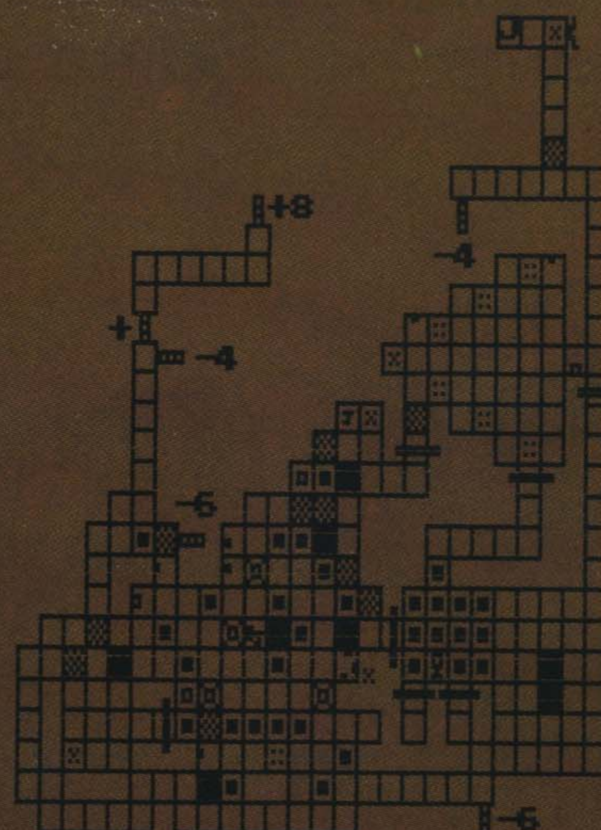
MASSIMO FIRENZE

La soluzione di Hero's Quest
seconda parte

Raggiungete La Casa Di Baba Yaga (la Casupola Con Le Zampe Da Gallina).
Al Teschio Sul Cancello Chiedete Di Baba Yaga, (ask About Baba), Della Gemma (ask About Gem) E Rispondete Yes Al Patto Che Vi Propone, Fatevi Dire La Rima Magica (ask About Rhyme) E Dategli La Gemma (give Gem). Ora Il Cancello Si Aprira' E Potrete Entrare Nel Recinto.
Fermatevi Sulla Soglia E Pronunciate La Rima.
Entrate Nella Casa Della Strega E Alle Sue Domande Rispondete Yes.
La Strega Vuole Che Le Portate La Mandrake Plant Che Si Puo'cogliere Solo A Mezzanotte In Punto.
Usciti In Qualche Modo Dalla Casa Di Baba Andate A Trovare I Vostri Amici Goblin E Fatene Una Strage (se Siete A Corto Di Energia Bevete Una Healing Potion).
Fate Visita Alla Guaritrice (healer) E Comprate L'undead Unguent (buy Undead Unguent).per Divertirvi Un Po' Andate Dove C'e' Il Bersaglio E Allenatevi Al Lancio Del Coltello (throw Dagger, Get Dagger). Cosi' Facendo Passate Il Tempo Fino A Che Non Sia Mezzanotte, Altrimenti Passeggiate Nelle Locazioni Per Tirare Tale Orario Ricordatevi Che La Notte E' Tempo Di Belve Occhio A Cheetaur,goblin,brigand Ecc.
A Mezzanotte In Punto Raggiungete I Pressi Del Cimitero E Cospargetevi Dell'unguento (use Undead Unguent)
Ora Entrate Senza Paura Nel Camposanto E Raccogliete La Pianta Mondrake (take Plant).
Portate La Pianta Da Baba E Ripetete Tutto Quello Che Avete Fatto Nel Primo Incontro Con La Strega.
Quando Vi Lascera' Andare, Raggiungete L'erana Place E Dormite. (sleep).
Quinto Giorno
Andate Dalla Guaritrice E Comprate Delle Healing Potion.
Fate La Quotidiana Visita Alle Stalle Del Castello E Lavorate Con Lo Stalliere.
Fuori Dal Castello Dirigetevi Alla Locazione Dall'antwerp (quell'animale Che Ballonzola).
Evitandolo Raggiugete Le Rocce Che Stanno A Sinistra Dello Schermo.
Guadagnate Una Posizione Centrale Nella Fila Di Queste Rocce E Cercate La Pietra (search Rock) Usate La Chiave Per Aprire La Pietra (unlock Rock) E Spingetela (push Rock).
Ora Si Aprira' Un Passaggio Segreto.
Avete 2 Possibilita':
1)entrate Direttamente Nel Passaggio E ....
2)prima Di Entrare Dite La Parola D'ordine Che Avevate Sentito Dai Due Bringanti.
Uscite Dalla Caverna E Uccidete Il Minotauro.
Frugate Il Corpo Della Vostra Vittima.
La Porta Del Fortino Sembra Solida Ma Con Una Spallata Si Aprira' (break Gate).
Entrati Nel Covo Dei Briganti, Passate A Sinistra Del Mucchio Di Refurtiva E Poi Sul Ponte A Destra.
Fermatevi Vicino Alle Casse E Saltate La Corda Tesa A Trabocchetto (jump Rope)
Entrati Nella Taverna Dovete Essere Veloci Nel Bloccare La Porta D'ingresso (block Door) E'quella In Alto A Destra (block Door) Dove C'e' La Sedia. Ora Entreranno 3 Briganti Ma Voi Con Un Gesto Istintivo Butterete A Terra Il Candeliere (push Candle).
Portatevi Davanti Al Tavolo E Saltate Su Di Esso (jump Table) Prima Che I Briganti Vi Prendano. (questa Mossa E' Da Eseguire In Un Tempo Preciso, Se Non Vi Riesce Una Volta Dovete Riprovare).
Se Tutto E' Andato Bene Avrete Raggiunto La Warlock Room. Aprite La Porta (open Door) Ed Entrate.
Qui Dovrete Entrare Prima Nella Porta In Basso A Sinistra E Uscire Dalla Porticina In Alto A Destra.
Ora Entrate Nella Porta In Basso A Destra E Uscirete Dalla Porta In Alto Al Centro Della Parete Sinistra.
Qui Dovete Tirare La Corda "pull Pope" Ritornate Dentro Ed Entrate Nella Porta In Alto A Destra Che Si E' Aperta Dopo Aver Tirato La Corda.
Uscirete Dalla Porta In Alto A Sinistra.
Per Aprire L'ultima Porta Digitate (open Door) E Scansatevi Altrimenti Finirete Come Frittelle.
Passando Per L'ultima Porta Entrerete Nella Stanza Del Capo Dei Briganti.
Il Capo Si Fara' Incontro A Voi, Ma Non Usate La Forza, Potreste Ucciderlo.
Tirate Il Dispel Potion Verso Il Capo Dei Briganti (throw Dispel Potion) E La Pozione Magica Dara' I Suoi Frutti Rivelando Le Vere Spoglie Del Capo Che Altri Non E' Che Elsa, La Figlia Del Barone, Schiava Dell'incantesimo Di Baba Yaga.
Dopo Che Elsa E Yorick Si Occulteranno, Prendete Lo Specchio Magico Dalla Scrivania (take Mirror) E Uscite Dalla Stanza. Dietro Lo Scrigno A Destra C'e' Un Passaggio.
Ritornate Da Baba Yaga Entrate In Casa Dalla Strega E Prima Che Questa Osi Tramutarvi In Rana Usate Lo Specchio (use Mirror) Che Respingera'il Malefico Incantesimo Della Strega.
Ora L'avventura E' Finita E Vi Saranno Tributati Gli Onori Del Caso.
Ciao E Alla Prossima Mirko

Chaos strikes back

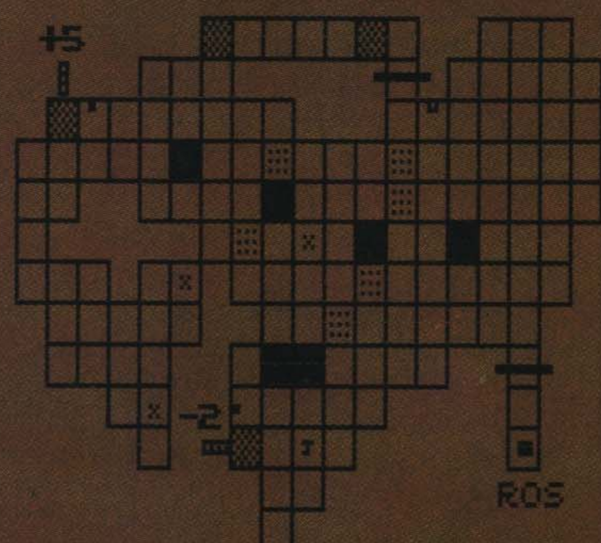
risolta by Mirko Marchesi



livello 5 DAIN

- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- leva
- chiave
- altair rebirth
- pulsante

Nell'occhio magico mettete un zokathra spell.
Al bridge point premete il pulsante e fate tre passi indietro velocemente.



THE CISTERN

livello 6 DAIN

- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- leva
- chiave
- altair rebirth
- pulsante

Dopo la botola c'e' il percorso di ROS.
Alcuni transporter sono intermittenti.
Attenzione alle pozzanghere.

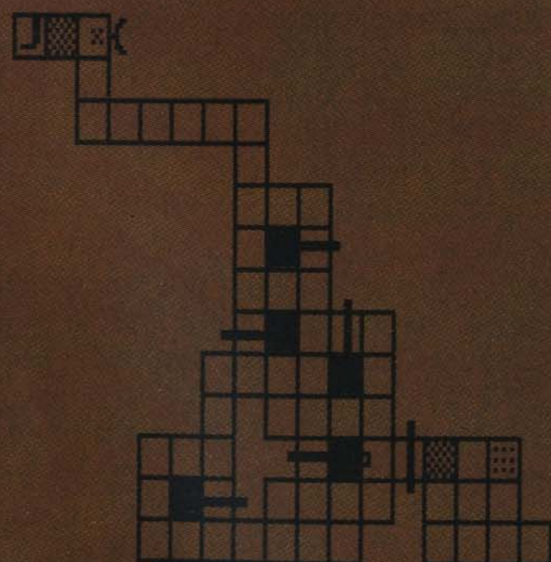
livello 7 DAIN



- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- leva
- chiave
- altair rebirth
- pulsante

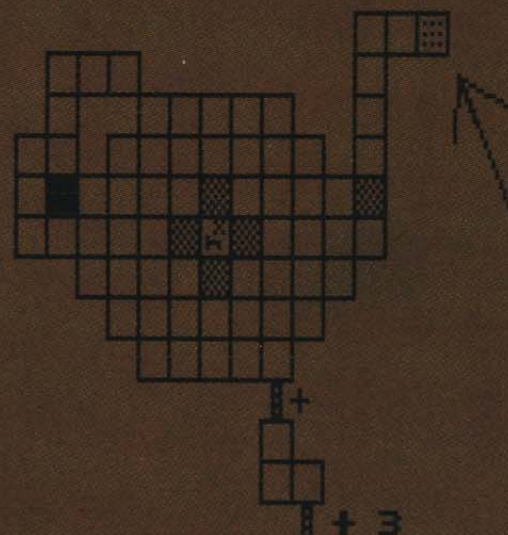
La chiave per aprire la porta nera,si trova nel diabolical demon director.
D.D.D.= DIABOLICAL DEMON DIRECTOR

livello 1 NETA



- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- portatorcia
- chiave
- altair rebirth

Il fraticello possiede la chiave che apre il muro finto dietro la porta.
il transporter porta al 3^ livello di NETA.



livello 2 NETA

- x oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- portatorcia
- chiave
- altair rebirth

Attenzione nel prendere gli oggetti.
Il transporter indicato dalla freccia porta alla junction delle quattro vie.

EUROPE AFLAME

EUROPE AFLAME
TSR
PREZZO: LIT. 58.900

La Seconda Guerra Mondiale è un soggetto ormai ultrasfruttato dai creatori di board game, simulazioni e wargame vari. La nuova impostazione scelta dalla TSR per rappresentare questo importante e sfaccettato conflitto però si rivela quantomai originale e piacevolissima da sviluppare, nell'ambito di un wargame creato soprattutto per i neofiti e, in generale, tutti coloro che odiano lunghe elucubrazioni su corposissimi manuali di istruzioni.

DALL'INVASIONE DELLA POLONIA ALLA CADUTA DELLA GERMANIA NAZISTA

Europe Aflame descrive e ripropone tutte le fasi più salienti del Secondo Conflitto Mondiale offrendo la possibilità di rivivere l'intero scenario di guerra ad un massimo di 4 giocatori dai 12 anni in su. Creato dagli stessi autori della mini-saga di The Hunt For Red October, Europe Aflame richiede poco più di un'ora per essere assimilato dal giocatore e si presenta altamente interattivo, nonchè pervaso da una dinamicità d'azione veramente accattivante.

Il primo di settembre del 1939 la Germania Nazista invade la Polonia attivando una terribile reazione a catena che porterà a sei anni di guerra, su vastissima scala, che sconvolgeranno le popolazioni dell'est e dell'ovest europeo. I giocatori allora potranno controllare una o più nazioni, unite in alleanze (relativamente alle due grandi fazioni nemiche), nonchè rivisitare e riscrivere completamente la storia del conflitto.

Si parte allora da una lunga fase prettamente strategica, parallela alle azioni belliche vere e proprie, in cui ogni partecipante dovrà organizzare la produzione e la dislocazione di armi, truppe, vettovagliamenti, avamposti, barriere, ecc.

Sarà dunque necessario sviluppare la propria potenzialità bellica su mare e su terra, cercando di battere sul tempo il nemico con l'acquisizione di nuovi e sofisticati strumenti di offesa.



RICCA DOTAZIONE PER UN GIOCO ESPLOSIVO

Dalla confezione di Europe Aflame, facile da riconoscere proprio perchè è molto simile agli analoghi wargame ispirati da Tom Clancy, esce una ricca, completa, ma allo stesso tempo semplicissima dotazione di pezzi. Il tabellone spazia dallo Stretto Di Gibilterra a Stalingrado, mentre i 548 segnalini fustellati si incaricano di rappresentare unità di fanteria, carri armati, aviazione, navigli di ogni tipo, unità di resistenza locale, squadre partigiane, fabbriche e installazioni varie.

Quattro dadi speciali e un paio di Aid Card (tabelle di riferimento per le Forze dell'Asse e quelle Alleate) completano la dotazione insieme al manualetto di 32 pagine (è disponibile anche la versione tradotta in italiano).

STESSA IMPOSTAZIONE DEGLI "ACTION-WARGAME" DI TOM CLANCY

Ogni turno di gioco è organizzato attraverso lo sviluppo di 6 fasi, proprio come accadeva, in linea di massima, nei dinamici wargame TSR che recentemente abbiamo trattato in queste pagine.

Si parte dalla Action Phase in cui si mette in pratica ogni offensiva per continuare con i movimenti delle Forze dell'Asse e di quelle Alleate. Nella quarta e quinta fase si traccerà una possibile linea di collegamento con le truppe da rifornire e si provvederà allora a piazzare nuove unità sul tabellone. La sesta ed ultima fase di ogni turno segna l'inizio di quello successivo dopo l'attivazione delle unità pronte a combattere e l'avanzamento simulato di tre mesi nel conflitto. Per la vittoria sono previste due opzioni, relative al successo completo nel conflitto globale o in uno dei tre scenari più veloci proposti come primo approccio al gioco. Si tratta della Campagna in Polonia, dell'Operazione Barbarossa e della Guerra Lampo del 1940.

UN FACILE, MA INFUOCATO APPROCCIO AL WARGAME

Come vedete Europe Aflame è abbastanza semplice e permette a qualsiasi giocatore di godersi subito questo complesso, ma dinamicissimo wargame. Non dobbiamo però sottovalutarlo reputandolo come un ibrido tra un family game ed una vera simulazione di guerra proprio perchè in Europe Aflame c'è tutto, ma proprio tutto, semplicemente sviluppato secondo una metodologia di approccio incredibilmente immediata e interattiva. Unica pecca è forse il costo sensibilmente un po' più alto delle altre analoghe produzioni TSR. Nel complesso possiamo comunque comprarlo ad occhi chiusi, sicuri di portarci a casa un ottimo prodotto in grado di divertire per molto, molto tempo. Alquanto insolitamente non esistono, per il momento, espansioni o compatibilità varie con altri prodotti di questo tipo.

Europe Aflame è disponibile presso: PERGIOCO, MI

Giochi in edizione italiana
Novità dagli USA e dall'Inghilterra

PERGIOCO

i prezzi !

giochi ad Alta Fedeltà

La disponibilità di un magazzino formidabile, le novità ogni settimana, i cataloghi aggiornati, approfonditi, elaborati, per ogni computer.

SONO GRADITE LE RICHIESTE DEI NEGOZI

PIU' DI **1000** TITOLI ESCLUSIVAMENTE ORIGINALI

VideogameS

SCACCHIERE ELETTRONICHE

Aquiloni

i giochi di *società*

WARGAMES

BOARDGAMES

Minigiochi

ed altro ancora...

GIOCHI DI RUOLO

Tutte le MINIATURE

Il 2000 la tradizione la tecnologia l'immagine.

La specializzazione, l'approfondimento di una scelta, i rifornimenti tempestivi, i cataloghi sistematici e completi.

Il negozio PERGIOCO é nel centro di Milano,

in via San Prospero al n° 1, Piazza Cordusio MM1.

Chi abita in un'altra città telefoni allo 02/808031 per ordinare i giochi scelti, che verranno consegnati celermente per mezzo del Corriere, o PT, in tutta Italia.

Dragon's Lair 2

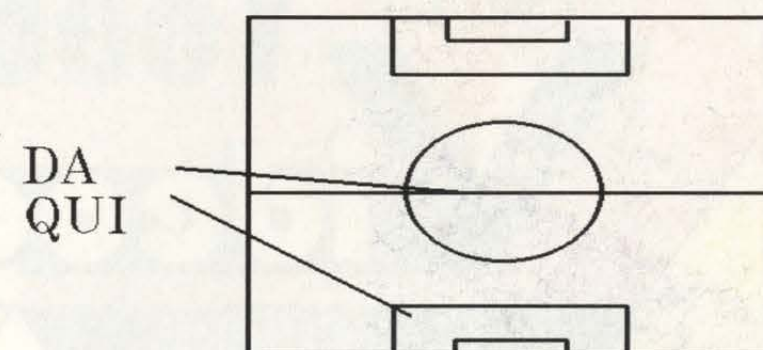
Prima scena: TILT
GIU'(appena il fuoco comincia ad ingrandirsi) 2 volte SU.
Vi saranno due porte, una davanti e una a destra o a sinistra:muovetevi verso quella laterale a seconda di dove essa si trova (DESTRA O SINISTRA)
Seconda scena: THE HORSE
Aspettate finchè Dirk non è salito sul cavallo. Muovetevi a destra o a sinistra a seconda della posizione del fuoco. Se il fuoco è a destra voi andrete a sinistra e viceversa. Questa operazione va ripetuta per tre volte. Quando il cavallo sta per schiantarsi al suolo muovete la leva nella direzione in cui la sua testa si trova.
Terza scena: WALKWAY
Questa scena è la più semplice del gioco.
Dovete spingere la leva in SU' appena il ponte vi crolla sotto i piedi ed un'altra volta in SU' quando Dirk si è mosso in avanti.
Quarta scena: SMYTEE
FUOCO (appena la spada che si muove da sola lampeggia)
FUOCO (prima che Dirk colpisca la spada)
Appena l'incudine vi viene addosso spostatevi a DESTRA o a SINISTRA (se siete più vicini alla parte sinistra del monitor spostatevi a sinistra altrimenti a destra)
Quinta scena: ROPES
Appena stai per cadere spostati nella direzione in cui la corda si trova (DESTRA o SINISTRA) Appena sei appeso SU' e poi vai a DESTRA o a SINISTRA a seconda della posizione della corda seguente)
Ripeti queste due operazioni per altre tre volte.
Sesta scena: LIZAR
Questa scena è difficilissima e richiede molta precisione e molto tempismo. Appena il sacco di monete vi ruba la spada muovetevi a DESTRA o a SINISTRA a seconda di dove il sacco si muove.
Appena Dirk si copre la testa andate nella stessa direzione di prima. SU, seguite il sacco (se va a DESTRA andate a DESTRA e viceversa) FUOCO due volte. Vi troverete con la schiena al muro:andate dalla parte opposta (DESTRA o SINISTRA), sarete sempre con la schiena al muro e dovrete andare ancora a DESTRA o a SINISTRA, GIU' e SPADA.
Settima scena: KNOKER
Appena la maniglia lampeggia spostatevi dalla parte opposta a dove essa si trova. Fate FUOCO due volte per uccidere il mostro.
Ottava scena: THE GOONS
Andate verso la scala (DESTRA o SINISTRA) SPADA, ancora verso la scala (DESTRA o SINISTRA), SU',andate verso l'uscita (DESTRA o SINISTRA).
UN CONSIGLIO: se la scala è a sinistra l'uscita è a destra.
Nona scena: MUDMEN
Andate GIU', appena cambia la scena SU', DESTRA o SINISTRA (dipende da dove è la strada libera)
SU'DESTRA o SINISTRA subito GIU'e per finire DESTRA o SINISTRA (dipende da dov'è il ponte)
Decima scena: THE LABIRINTH
Purtroppo il computer genera a caso il labirinto ed è quindi impossibile dire con precisione quale sia la strada corretta.
Tenete presente comunque che l'uscita è sempre davanti a voi, mai a lato quindi, voltate solo quando siete obbligati, ovvero solo quando trovate una via a forma di T, non voltate mai ad un incrocio. Per passare la scena seguente le mosse sono:
se la mano esce da destra:SINISTRA,SU,DESTRA,SINISTRA
se la mano esce da sinistra:DESTRA,SU,SINISTRA,DESTRA
Undicesima scena: THE CRYPT
Ancora una volta vi troverete in un labirinto.
Un consiglio per uscirne: l'uscita è SEMPRE davanti a voi.
Ad ogni incrocio andate SEMPRE dritti. Appena usciti vi trovarete davanti al mostro: osservate la sua lancia.
Lui la alzerà mettendola in una posizione orizzontale: osservate dov'è la parte ricurva (che assomiglia tanto ad un falcetto).
Se la parte ricurva è a destra eseguite queste mosse (se perdete la vita variate la scelta di tempo, le mosse sono giuste!!!)
SINISTRA, quasi subito a DESTRA, appena cambia l'immagine a DESTRA e poi SU' DESTRA e dopo un secondo circa SU.
GIU',SU',SPADA, SPADA.
Se la parte ricurva è a sinistra eseguite le stesse mosse sostituendo ogni mossa a destra con una a sinistra e viceversa.
Complimenti, avete appena finito Dragon's Lair 2!!!
SANDRO PAGANINI
OLEGGIO (NO)
ROBERTO ROSSI
TERRANOVA B. (AR)

Super Mario Bros. Cbm64 Cassetta
Per Passare Di Livello In Livello Premere Contemporaneamente (che Sudata) I Tasti Armn

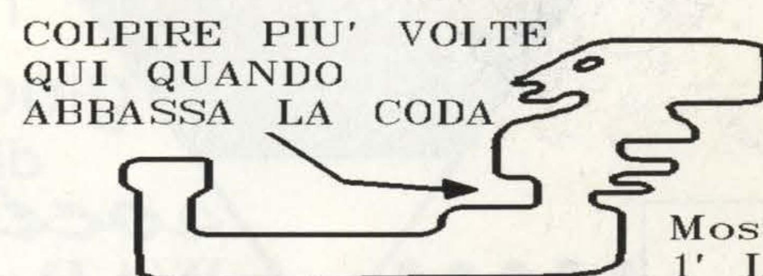
Super Wonderboy In Mosterland Cbm64 Cassetta
Se Sbagliate Il Caricamento Di Un Livello Mandate Indietro Il Nastro Di Poco E Poi Spingete Play

Power Drift Tutte Le Versioni
Per Superare Tutti Senza Sbandare Mantenete Il Centro Della Strada; Mentre Per Andare Sempre A 224 Kmh Bisogna Tenere Il Joystick In Diagonale (a Destra O Sinistra Se C'e'una Curva) In Avanti (se C'e' Un Rettilineo)

Micro Prose Soccer Indoor Tutte Le Versioni



R-type Tutte Le Versioni
Mostro Di Fine Livello
Colpisci Ripetutamente Qui Quando Abbassa La Coda
Mostro Di Fine Ii Livello
Colpisci L'occhio Blu Quando E' Aperto





E Finalmente Il Listino Prezzi Di X-out Per Tutte Le Versioni

A=armi
B=astronavi
C=armi Speciali Prima Fila
D=armi Speciali Seconda Fila
E=armi Speciali Terza Fila
F=armi Speciali Quarta Fila
G=armi Speciali Quinta Fila
A-1=1600 A-2=3200 A-3=6400 A-4=10.000
B-1=3000 B-2=4000 B-3=5000 B-4=6000
C-1=500 c-2=800 c-3=1200 C-4=2400
D-1=5400 D-2=3500 D-3=2500 D-5=2000
E-1=2500 E-2=1000 E-3=6000 E-4=2000
F-1=2500 F-2=2800 F-3=3000 F-4=2500
G-1=3500 G-2=2500 G-3=2500 G-4=2500

A	B	C	D	E	F	G
1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4

Iron Horse Per Cbm64 Disco
Completatelo Una Volta E Tutte Le Volte Che Perderete Tutte Le Vite Ricominciate Con Lo Stesso Punteggio Di Prima Di Morire
Saluti Dodi Viterbo

Chi possiede un'amiga 500 inespanso può giocare Dragon's Lair 1 vers. orig. utilizzando il comando LINK del Dragon's lair 2: mancherà solo il sonoro.

Batman the movie (amiga): nello schermo titoli digitare JAMMMMMM: vite infinite!

New Zealand Story: nello schermo titoli digitare MOTHERFUCKERKIWIBASTARD: vite infinite.
Flaviano Pasi Roma

TECNOSTUDI



MONDIAL SIMULATION 1990





Disponibile per:
C64 cass. e disc.
PC IBM 5·3
AMIGA



Voi siete il COMMISSARIO TECNICO della nazionale di calcio!

- Allenate una squadra straniera.
- Giocate partite amichevoli.
- Effettuate nuovi sorteggi.
- Statistiche e commenti per ogni partita giocata.
- Cambiate tattica e giocatori tra un tempo e l'altro.
- Giocate i tempi supplementari ed effettuate i rigori in caso di parità nella fase ad eliminazione diretta.
- Sono previste inoltre squalifiche, infortuni e variazioni di forma dei giocatori.

FASHION DESIGN

Distribuito in esclusiva da: C.T.O.



C.T.O. srl Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418